Fallhammer

Kampagnenbuch



Fallhammer

Das Ende dauert an...



Kampagnenbuch

Der letzte Marsch

von

Alexander Merow, Tyrion Schneider und Chris Schwarz

Inhalt

Liebe Spieler und Fans von „Warhammer Fantasy Battles“!

das vorliegende Kampagnenbuch „Der letzte Marsch“ beinhaltet das „alternative Ende“ der Warhammerwelt. Mit anderen Worten: Die Welt von Warhammer Fantasy wurde zwar im Zuge der „End Times“ in Schutt und Asche gelegt und vom Chaos verschlungen, doch nicht vollkommen zerstört.

Was geblieben ist, ist dennoch trostlos. Schrecklich und traurig anzusehen sind die Überreste einer gebrochenen Welt, die seit dem Sieg der dunklen Mächte entstellt und verstümmelt durch die Leere zieht. Mächtige Völker und Reiche sind untergegangen; die alte Ordnung existiert nicht mehr und auf die wenigen Überlebenden wartet die Hölle auf Erden.
Wird es einen neuen Morgen geben zwischen all den Trümmern und all dem Leid? Kann eine Welt, die sogar ihre Schöpfer aufgegeben haben, mit neuem Leben erfüllt werden?

Nun, das liegt an euch, denn jetzt müssen die Spieler die Geschichte weiterschreiben und neue Helden auf das Schlachtfeld führen.

Wir haben diese Kampagne bewusst einfach und offen gestaltet, damit ihr sie mit den Regeln einer jeden Warhammer-Edition oder auch nach den Regeln von „The 9th Age“ nachspielen könnt. Rein theoretisch könnt ihr sie sogar als eigene „Warhammer Total War“ Kampagne am Computer erleben oder ein spannendes Rollenspielszenario mit einfließen lassen. Eurem Einfallsreichtum sind also keine Grenzen gesetzt.

Wir wünschen euch viel Spaß mit unserem „postapokalyptischen“ Setting nach den „End Times“. Schärft die Schwerter und verlasst eure Enklaven, in denen ihr euch lange genug vor dem Bösen verkrochen habt. Es wird Zeit, das Dunkel zurück zu treiben...



„Rage, rage against the dying of the light!“



„Der Gott, der unsere Ahnen dereinst beschützt hat, soll noch immer am Kern dieser Welt hängen und auf ein neues Zeitalter warten. So erzählt es uns jedenfalls der oberste Stammespriester. Er glaubt wohl, dass er das einfache Volk mit diesem Unsinn beruhigen kann, doch bei mir wirken solche Märchen nicht. Es ist Quatsch, mein Junge, verstehst du? Aber behalte meine Worte für dich. Lass sie niemals den Hohepriester oder einen der anderen Kleriker hören.
Ich habe dort draußen jenseits des Gebirges Kreaturen gesehen, die aus Alpträumen hervorgekrochen sind, aber keinen Gottkönig mit goldenem Hammer, der uns den Hals rettet. Die Wahrheit ist, dass wir uns selbst helfen müssen. Es liegt jetzt an uns Menschen, das zurückzugewinnen, was uns das Schicksal geraubt hat. So, und nun hol mir noch etwas Höhlenknust aus der Vorratskammer. Ich habe einen Mordshunger...“

(Alwin Regentrauff, Krieger der Rotsandenklave, zu seinem Sohn)

Der Sieg der Finsternis

Als die rohen Mächte des Chaos im Herzen der Alten Welt über die glücklosen Völker hereinbrachen, wurde die Realität verzerrt und die Apokalypse eingeleitet. Reiche, die den Angriffen des Bösen jahrhundertelang getrotzt hatten, wurden von höllischen Heerscharen und wabernden Feuerstürmen verschlugen.
War die Welt zuvor schon von gewaltigen Kriegen verwüstet worden, so kam ihr Ende, als die Chaosportale an den Polen und unter Middenheim wie eitrige Geschwüre aufbrachen und ihr Gift über den todgeweihten Planeten schleuderten. Die Himmel verdunkelten sich, während eine Woge des Wahnsinns die Kontinente überflutete und alles verloren schien.
Zugleich triumphierten die Götter der Dunkelheit; hämisch lachten sie in ihren höllischen Thronhallen als Millionen Seelen verglühten und eine ganze Welt in Flammen aufging. Ihre Armeen, angeführt von ihren treuesten und grausamsten Lakaien, schlachteten ein Volk nach dem anderen ab, nachdem die Menschen schutzlos geworden waren.
So furchtbar und glorreich war der Sieg des Chaos, so blutig und wundervoll die brennende Bühne, dass sich die dunklen Götter lachend in den Armen lagen, um für einen Augenblick ihre ewigen Rivalitäten zu vergessen.
Doch währte die Freude über ihren totalen Sieg nur kurz. Nachdem die Burgen und Städten der Feinde geschleift und niemand mehr zum Töten da war, fielen ihre Kinder brüllend und geifernd übereinander her. Noch einmal lachten die Götter, als sie sahen, wie sich ihre Diener zu ihren Ehren gegenseitig erschlugen, um sich schließlich gelangweilt von der sterbenden Welt abzuwenden.
Es gab noch so viele Wirklichkeiten zu zerstören, so viele Intrigen zu spinnen, so viel Blut zu vergießen und so viele Lügen zu erzählen, dass sie sich nicht weiter mit dem zerbrochenen Planeten beschäftigten, den sie dem Universum hinterlassen hatten.

„Ich hasse es, wenn nicht mehr genug Blut fließt!“, grollte Khorne und setzte sich mürrisch auf seinen Schädelthron.
„Ich habe wichtigere Dinge zu erledigen, als diesem langweiligen Theater noch länger beizuwohnen“, krächzte Tzeentch und hinkte davon.
Slaanesh war bereits fort und hatte die brennende Welt hinter sich gelassen. Er war des Schauspiels als Erster überdrüssig geworden.
„Schade, dieser Planet war durchaus unterhaltsam gewesen. Er tut mir beinahe leid“, grunzte Nurgle, um im sich im nächsten Moment ebenfalls zu verabschieden.
Und so überließen die dunklen Götter die zerstörte Welt sich selbst. Es war ihnen gleich, was mit ihr geschah, denn das Universum war groß und die Götter ewig.

Nachdem die Herren der Dunkelheit ihren Blick von der Welt abgewandt hatten, versank diese in der Schwärze. Es begann ein Zeitalter, in dem unheilige Monstrositäten zu Herrschern über die Ruinen der Vergangenheit wurden. Die Alte Welt war eine entvölkerte Trümmerwüste, ganze Landstriche waren vom Chaos vergiftet und verseucht worden. Lediglich eine winzige Anzahl überlebender Menschen hatte es bis zu den letzten Zwergen im südlichen Weltrandgebirge geschafft oder war noch weiter in unbekannte Länder geflohen.
Starr vor Schrecken und halbverhungert marschierten die Fliehenden durch trockene Einöden und tote Ruinenlandschaften. Getrieben von schierer Verzweiflung verkrochen sie sich in Höhlen und Löchern wie verängstigte Tiere.
Die Länder auf Höhe des Äquators hatten die Explosionen der Chaosportale indes am besten überstanden. Zwar waren Arabia und die Südlande ebenfalls von Orkhorden und Tiermenschen verwüstet worden, doch waren sie zumindest noch bewohnbar. Das Gleiche galt für den Süden Cathays, die Insel Nippon, die Königreiche von Ind und das dschungelüberwucherte Hinterland von Kuresh.
Der südliche Teil von Naggaroth und der Norden von Lustria waren ebenfalls zerstört, doch gab es auch hier noch Enklaven von Elfen und Echsenmenschen, in denen die Überlebenden der Katastrophe Schutz suchen konnten.
Und während sich die kläglichen Überreste einst stolzer Völker an den kargsten und unwirtlichsten Orten verstecken mussten, um der gänzlichen Vernichtung zu entgehen, streiften die Horden des Chaos noch immer durch die Welt, um gegeneinander Krieg zu führen.
Die Kinder der Finsternis, deren grausame Götter längst das Interesse an ihnen verloren hatten, kämpften auf der verbrannten Erde noch jahrzehntelang und flielen schließlich in gewaltiger Zahl. Indes hatten die Chaosportale bereits ein wenig ihrer schrecklichen Kraft eingebüßt. Allerdings gab es auf der Welt nicht mehr viel zu zerstören, denn diese war wüst und leer wie am ersten Tag ihrer Schöpfung...



Das Ende dauert an...

Die Götter, die die Welt einst in ihrer Liebe geformt hatten, hatten sie schon vor langer Zeit verlassen und sich neuen Horizonten zugewandt. Und das Gleiche hatten auch ihre Gegenspieler, die Herren der Finsternis, getan, nachdem sie alles mit ihren Klauen zerrissen hatten.
Nachdem das Chaos unter Middenheim in die Wirklichkeit hineingebrochen war und sich die Portale an den Polen der Welt in wabernde Felder aus höllischer Energie verwandelt hatten, versanken die Kontinente in der Dunkelheit. Aus dem Herzen der Alten Welt wanderte eine pechschwarze Wolkenwand unaufhaltsam in alle Richtungen, um unter sich das Leben zu ersticken und zu verdrehen. Ihr folgten tödliche Winde, die von den Polen in die Länder des Südens herüberwehten, wo sie die Realität selbst zersetzten und infizierten.
Die Reiche der Menschen und Zwerge in der Alten Welt waren durch die Eruptionen der Chaosenergien vollkommen ausgelöscht worden – und mit ihnen Abermillionen Leben. Letztendlich drangen die höllischen Tentakel des Chaos fast bis zum Äquator vor, wo ihre Kraft langsam schwächer wurde. Dem Sturm aus der Dunkelheit jenseits der Realität folgten Legionen von Dämonen, die sich geifernd auf alles stürzten, was noch nicht gefallen war.
Anschließend kam der Winter über die Alte Welt, in deren Zentrum die Wirklichkeit wie eine Wunde aufgerissen worden war, und dauerte fast dreißig Jahre. Die Ruinen einst stolzer Städte verschwanden unter einem weißen Leichentuch aus giftigem Schnee, während das Land bis in die Tiefen der Erde abstarb.

Doch nicht alle Menschen, Zwerge, Elfen und Orks waren von der Apokalypse verschlungen worden. Kleine Scharen der geschundenen Völker waren bereits nach Süden geflüchtet als die Chaoshorden noch plündernd durch die Alte Welt gezogen waren. Manche waren auf Schiffen über das Meer in die Südlande geflohen, während sich andere in den Tiefen der Gebirge versteckt hatten. Wieder andere waren sogar noch weiter durch die fremden Länder des Ostens gezogen; in der Hoffnung, der Vernichtung durch das Chaos zu entgehen. Was am Ende übrig geblieben war, waren jedoch nicht mehr als winzige Enklaven, in denen sich die letzten Splitter einst stolzer Nationen zusammengefunden hatten.

So waren einige tausend Menschen, die dem Untergang der Alten Welt entronnen waren, an der Nordküste der Südlande zusammengekommen, wo sie kleine Gemeinschaften bildeten. Andere waren in die Ödlande geflohen oder bis zum Fuße der Trauerberge marschiert, wo sie in der Nähe der letzten Elfenkolonie Schutz erhofften.
Der klägliche Rest des Zwergenvolkes kauerte indes in den Ruinen von Karak Azul und Karak Zorn, tief unter dem Berg, wo ihn der Gifthauch des Chaos nicht erreichen konnte. Eine weitere Zwergenenklave hatte sich im Süden der Trauerberge in einer aufgegebenen Miene gebildet.

Völker, die einst Millionen gezählt hatten, bestanden nun nur noch aus einigen Zehntausend. Wo sie eine neue Heimat suchten, warteten jedoch meistens schon andere Unglückliche, die ihnen den Lebenraum nicht kampflos überließen. Und so ging das Sterben nach dem Ausbruch des Chaos unbarmherzig weiter, denn Krankheiten, Hungersnöte und ewige Kämpfe begannen die letzten Überlebenen zu dezimieren.
Erst nach fast dreihundert Jahren hatten sich die verderblichen Energien des Chaos wieder so weit nach Norden zurückgezogen, dass gewisse Gebiete erneut betreten werden konnten. Was die Nachfahren der Überlebenden sahen, als sie ihre Enklaven verließen, war jedoch grauenhaft. Selbst nach dem Untergang der zivilisierten Welt hatten sich die Kreaturen des Chaos noch jahrzehntelang in den verseuchten Ödländern gegenseitig bekämpft und kaum mehr übrig gelassen als endlose Ruinenfelder.
Zudem war das Chaosportal über Middenheim noch immer vorhanden. Wie ein Krebsgeschwür wucherte es im Herzen der Alten Welt, von wo aus es sein Gift nach wie vor ausstieß und jede Wiederbesiedelung unmöglich machte.
Das einzige, was die letzten Überlebenden der Völker am Ende vor ihrer völligen Ausrottung bewahrt hatte, war die Tatsache, dass die Kinder des Chaos ihre Einigkeit erneut verloren hatten. Wo die bösen Energien besonders stark waren, da donnerten die Kriegshörner weiterhin pausenlos, während Tiermenschen, Dämonen und schrecklich mutierte Ritter gegeneinander zu Felde zogen. Dies hatte die einst übermächtigen Legionen der Finsternis im Laufe der Zeit immer mehr geschwächt und von gewaltigen Horden wieder zu umherziehenden Kriegerbanden schrumpfen lassen.



Die letzten Menschen der Alten Welt

Als das Ende gekommen war, war es nur sehr wenigen Menschen gelungen, mit dem Leben davon zu kommen. Die meisten der Unglücklichen waren Hals über Kopf aus ihren Heimatländern geflohen, um daraufhin durch unbekannte Regionen zu irren und in der Ferne den Tod zu finden. Andere hatten sich in größeren Gruppen zusammengeschlossen, die meist von lokalen Adeligen oder besonders beherzten Männern angeführt worden waren. Diesen Scharen, die sich auf dem Weg nach Süden mit weiteren Flüchtlingskolonnen vereinigt hatten, war es weitaus besser gelungen zu überleben und eine neue Heimat zu finden. Umso größer die Gruppe und umso fähiger und mutiger ihr Anführer gewesen war, umso größer war auch die Hoffnung gewesen, doch noch einen neuen Morgen zu erleben. Schließlich waren zehntausende von Verzweifelten durch das Weltrandgebirge, die Ödlande oder die staubigen Wüsten Arabys gewandert.
Die Glücklosen unter den Umherziehenden waren auf feindliche Menschen oder andere Kreaturen getroffen, die sie einfach angegriffen und erschlagen hatten; die Erfolgreicheren jedoch hatten sich zur Wehr setzen und überleben können. Im Laufe der Jahrzehnte nach der Apokalypse hatten sich schließlich ein paar größere Enklaven gebildet, in denen die letzten Menschen der Alten Welt weiterexistieren konnten.



Die Enklave auf den Zaubererinseln

Vor der Westküste Arabys befinden sich die Zaubererinseln, auf denen sich mit der Zeit eine abgeschiedene Enklave aus geflüchteten Tileanern, Estalianern und weiteren Überlebenden aus der Alten Welt gebildet hat. Die Bewohner des winzigen Inselreiches leben fast vollkommen isoliert vom Rest der Welt. Sie pflegen lediglich sporadischen Kontakt zu ihren Verwandten, die an der arabyschen Westküste leben.

Die Enklave am Eunuch Berg

Am Fuße des Eunuchberges befindet sich eine weitere Gemeinschaft von Überlebenden aus der Alten Welt, die aus mehreren zehntausend Menschen besteht. Nach verlustreichen Kämpfen mit den Bewohnern der Wüste ist nun endlich ein brüchiger Frieden eingekehrt. Die neu entstandende Siedlung an der Meeresküste wird „Kargheim" genannt; sie ist eine gewaltige Ansammlung schäbiger Hütten und ruinenhafter Gebäude. Nichtsdestotrotz hoffen die Einwohner auf eine bessere Zukunft und beten nach wie vor dafür, eines Tages wieder in ihre alte Heimat zurückkehren zu können.

Die Enklave von Copher

Nahe der arabyschen Stadt Copher haben weitere Menschen aus der Alten Welt eine kleinere Enklave an der Meeresküste gegründet. Da das Kalifat von Copher im Zuge der Apokalypse untergegangen und das Land von den Skaven in Schutt und Asche gelegt worden war, ist auch seine Hauptstadt nur noch eine Ruinenlandschaft. Dennoch sind die Bewohner der Enklave von Copher den örtlichen Wüstenstämmen tributpflichtig und leben in ständiger Angst vor den Überfällen grausamer Sklavenjäger.

Die Enklave von Panthei

Im Schutze des Gebirges, das sich über einen beträchtlichen Teil der westlichen Wüstengebiete von Araby erstreckt, haben mehrere tausend Menschen aus der Alten Welt eine weitere Siedlung gegründet. Hier, nahe des Pantheiberges, versuchen sie mit ihren Familien der erbarmungslosen Wüste und feindlichen Berberstämmen zu trotzen.
Seit ihrer Gründung befindet sich die Enklave am Rande des Abgrundes. Es wird erzählt, dass nicht bloß Wüstenräuber, sondern auch aufrecht gehende Ratten die Bergregion unsicher machen.

Die Rotsandenklave

Westlich der verfluchten Stadt Zandri, in deren Nähe sich nur sehr mutige oder sehr dumme Menschen wagen, befindet sich noch eine weitere Enklave von Überlebenden. Viele der dort wohnenden Menschen sind die Nachfahren von Bretonen. Die Gestrandeten leben hier seit mehreren Generationen und haben eine Siedlung names „Espoir“ aus dem Wüstenboden gestampft. Stämme von Berbern sind nach wie vor ein ständiges Ärgernis, wobei es die Siedler aus der Alten Welt mittlerweile geschafft haben, halbwegs friedlich mit ihren Nachbarn zusammenzuleben.

Die Ödlandenklave

Eine kleine und unbedeutende Enklave hat sich nach der Katastrophe im äußersten Süden der Ödlande gebildet. Hier fristen mehrere tausend Nachfahren von Menschen aus dem Imperium und den Grenzgrafschaften ihr freudloses Dasein in ständiger Angst vor umherziehenden Wildorks und anderen unfreudlichen Mitbewohnern ihrer kargen Heimat.

Die Enklave auf den Dracheninseln

Die Dracheninseln, die sich im Süden der Düsterlande befinden, wurden zur Heimat von Menschen, die den beschwerlichen Weg über das Weltrandgebirge gegangen waren, um dem verderblichen Einfluss des Chaos zu entgehen. Auf schäbigen Flößen hatten sie einst das Meer mit dem Mut der Verzweilfung überquert, um auf den Inseln Schutz zu suchen. Hier leben sie nunmehr schon seit mehreren Generationen.

Die Enklave bei der „Stadt der Türme“

Einst hatte der Schrecken des Chaos wie eine Peitsche gewirkt und ganze Flüchtlingsströme bis in die fernen Länder des Ostens getrieben. Einige Überlebende, denen es gelungen war, eine halbwegs sichere Bleibe zu finden, siedeln heute in der Nähe der „Stadt der Türme“, einer der letzten Kolonien, die den Hochelfen noch geblieben ist.
Seitdem leben die wenigen Asur, die noch in den Mauern der „Stadt der Türme“ verharren, mit den Siedlern aus der Alten Welt in relativer Harmonie zusammen. Zu den Bewohnern von Ind haben die Bewohner der beiden Enklaven ein recht gutes Verhältnis, das sogar sporadischen Handel zulässt.

Die Trauerbergenklave

Eine große Gruppe aus mehreren zehntausend Menschen aus dem Imperium hatte einst die südlichen Trauerberge erreicht, wo sie die gefährlichen Pässe hinaufgezogen waren, um einen sicheren Zufluchtsort vor den Mächten des Untergangs zu finden. Heute existiert dort, umgeben von schneebedeckten Gipfeln und grauen Felswänden, eine gut befestigte Enklave mit über 90000 Einwohnern.

Die Bhalluka-Enklave

An der Nordwestküste von Ind befindet sich die letzte erwähnenswerte Enklave der Menschen, die es geschafft haben, aus der Alten Welt zu entkommen. Nachdem Tiermenschenhorden und Grünhäute den Norden von Ind beinahe entvölkert hatten, fanden die umherziehenden Scharen hier einen fruchtbaren Küstenlandstrich, den sie nach wie vor bewohnen.



Die Erben der Zwergenreiche

Die Zwerge waren von der Apokalypse noch härter getroffen worden als die Menschen. Waren die Dawi bereits seit Jahrhunderten ein schrumpfendes Volk gewesen, so hatte der Ausbruch des Chaos beinahe ihre vollkommene Ausrottung herbeigeführt. Sämtliche Zwergenreiche des Weltrandgebirges waren im Zuge der endlosen Kriege gegen die Mächte des Chaos, die Skavenhorden und die Grünhäute untergegangen.
Am Ende war nur noch Karak Azul als bewohnbare Stätte im Weltrandgebirge übrig geblieben. Hier hatten sich mehrere tausend Dawi unter den grauen Felswänden verkrochen und jahrzehntelang ausgeharrt; hoffend, dass sie die Ströme der Verderbnis nicht mit in den Untergang reissen würden.
Andere Zwergengruppen waren nach Süden geflüchtet, um Karak Zorn, die legendäre Wehrstadt ihrer Ahnen, im unbekannten Land zu suchen. Laut hallte seit dem Ende der Welt das Klagen der letzten Zwerge von den Hängen der Berge wider – für das Volk der Dawi gab es noch weniger Hoffnung als für die Art der Menschen.



Die Enklave von Karak Zorn

Nach einem langen Marsch durch fremdes Land hatte eine Schar von mehreren tausend Zwergen tatsächlich die sagenhafte Stadt Karak Zorn in den Südlanden wiedergefunden. Doch die gewaltige Feste, von der die Ahnen der Dawi einst ihren Zug nach Norden angetreten hatten, hatte in Trümmern gelegen, da ihre Erbauer schon vor langer Zeit verschwunden waren. Dennoch hatten die Zwerge beschlossen, hier eine neue Heimat zu suchen und sich daran gemacht, Karak Zorn wieder bewohnbar zu machen.

Die Enklave von Karak Azul

Karak Azul hatte überdauert. Genau wie seine unnachgiebigen Erbauer hatte die alte Zwergenstadt den Sturm des Chaos und alle seine grausigen Nachwirkungen überstanden, ohne endgültig zu zerbrechen. In ihren Mauern und tiefen Hallen warteten seitdem die Zwerge; traurig und verzweifelt. Doch blieben sie dennoch übrig in einer todgeweihten Welt.

Die Schneerückenenklave

Andere Zwerge waren in ihrer Furcht vor den schwarzen Nebeln des Chaos ebenso weit nach Osten gezogen wie manche der Menschen. Dort hatte es sie in die Trauerberge verschlagen, wo sie nahe des Schneerückens eine Stadt aus dem Fels geschlagen hatten. Heute ist die Schneerückenenklave, die sich in der Nähe des Reiches von Cathay befindet, zur größten noch verbliebenen Zwergensiedlung geworden.



Was vom Elfenvolk geblieben ist...

Der Untergang ihrer Heimatinsel Ulthuan und die Verwüstung Naggaroths hatten die Hoch- und Dunkelelfen gleichermaßen bis ins Mark getroffen. Ihre uralte Zivilisation war vom Chaos verschlungen worden und nur wenigen Asur war es gelungen, der Vernichtung zu entgehen.

Mit besonderem Hass hatten die Diener des Chaos die letzten Elfen in aller Welt verfolgt und sie niedergemetzelt, wo immer sie ihnen hatten habhaft werden können. Als der Orkan der Zerstörung abgeflaut war, lebten nur noch kleine Gruppen von Elfen in Naggaroth oder in den Ruinen ihrer ehemaligen Koloniestädte.

Nichtsdestotrotz war es dem Chaos nicht gelungen, die elfische Art gänzlich auszulöschen, so dass sich die letzten Angehörigen des Asurvolkes in den drei Jahrhunderten nach dem Untergang der Zivilisation wieder zu kleinen Gemeinschaften zusammengefunden hatten, um ihren Überlebenskampf fortzusetzen. Die Zukunftsaussichten waren düster, doch das hinderte die Elfen nicht daran, Expeditionstrupps in alle Teile der Welt zu entsenden, um die Enklaven der Menschen und Zwerge ausfindig zu machen. Nur mit Hilfe der anderen Völker, so erhofften es sich die Asur, konnte auch ihrer Art ein Weiterleben ermöglicht werden.

So waren es die Elfen, wie schon in der Vergangenheit, die maßgeblich dazu beitrugen, den Kontakt zwischen den Völkern der Ordnung wiederherzustellen und zu festigen. Ein neues Bündnis aus Elfen, Menschen und Zwergen, so planten es die Asur, sollte die Horden der Finsternis am Ende zurücktreiben. Doch bis dahin war es noch ein langer und steiniger Weg...



Die Enklave von Arnheim

Arnheim an der Ostküste von Naggaroth ist neben der „Stadt der Türme“ die letzte Elfenstadt, die noch intakt ist. Hier leben noch knapp 5000 Asur, die mit jedem Blick auf das Meer erneut an den Untergang ihrer einstigen Heimatinsel Ulthuan erinnert werden.

Die Schwarzrückenenklave

In den grauen Schluchten des Schwarzrückens haben die Dunkelelfen eine recht große Siedlung errichtet, die inzwischen zu einer Stadt angewachsen ist. Fast 25000 Nachfahren der untergegangenen Druchii leben hier. Mit ihren Verwandten an der Küste halten sie Frieden und treiben sogar gelegentlich Handel. Bisher haben weltanschauliche Differenzen noch zu keinen neuen Konflikten geführt, denn noch immer streifen Ausgeburten des Chaos und widerliche Rattenmenschen durch Naggaroth, denen sich die Bewohner der beiden Enklaven häufig gemeinsam erwehren.

Die Enklave von Medes-Chal

An der Südküste der Halbinsel von Araby, wo schon vor langer Zeit eine Elfenstadt gestanden hatte, haben sich inzwischen wieder neue Asur zusammengefunden und die aufgegebene Siedlung mit neuem Leben gefüllt. Hier wohnen sie weitgehend unbehelligt von den Stämmen der Wüste oder den Echsenmenschen, die die südlichen Dschungel beherrschen.

Die Stadt der Türme

Die „Stadt der Türme“ ist die vierte Enklave, in der die kläglichen Überreste des Elfenvolkes in nennenswerter Anzahl leben. Umgeben von menschlichen Siedlern, die den Elfen Schutz und Treue in der Not geschworen haben, verharren die Asur in ständiger Wachsamkeit, denn auch an diesem abgelegenen Ort sind weder sie noch ihre menschlichen Verbündeten vor marodierenden Horden und Banditen sicher.

Die Welt nach dem Fall

Nachdem das Chaos über die Welt hereingebrochen war, waren bloß Tod und Zerstörung zurückgeblieben. Die Alte Welt war ein verseuchter und entvölkerter Kontinent geworden, durch deren Ruinenstädte nur noch Mutanten, Tiermenschen und Rattenkreaturen zogen. Doch auch die Portale an den Polen der Welt, die ihre Kraft im Zuge des Sieges der Finsternis vervielfacht hatten, hatten ganze Länder verheert und Milllionen Leben ausgelöscht.
So waren nicht weniger als drei Jahrhunderte vergangen, bis die Enklaven, in denen die Reste der Völker Unterschlupf gefunden hatten, wieder zu halbwegs lebenswerten Orten geworden waren. Nach und nach hatten die Siedlungen der letzten Menschen, Zwerge und Elfen voneinander erfahren, so dass sie inzwischen sogar miteinander Handel trieben oder sich im Notfall helfen konnten.
Dennoch blieben die Kontakte der Enklaven untereinander bestenfalls sporadisch, da die Siedlungen über den ganzen Erdkreis verstreut waren. Jede der Gemeinschaften war im Grunde nach wie vor auf sich allein gestellt und kämpfte ihren eigenen Überlebenskampf in einer zerstörten Welt.
Besonders die seetüchtigen Asur taten sich jedoch dadurch hervor, dass sie die Enklaven der Menschen und Zwerge immer wieder gezielt aufsuchten und ihnen von ihren Brüdern in der Ferne erzählten.
Mittlerweile lebten die Menschen, Zwerge und Elfen, die in der Nähe der südlichen Trauerberge Unterschlupf gesucht hatten, mit den Bewohnern von Cathay und Ind in relativem Frieden, wobei sie sogar ab und zu mit ihnen handelten. Die wenigen Oger, die den Untergang der Welt überlebt hatten, ließen sie ebenfalls in Ruhe, da sie in der völligen Abgeschiedenheit der nördlichen Trauerberge unter sich blieben.
Derweil war das Schicksal der Menschenkolonien in den Südlanden weiterhin ungewiss. Dort lebten die Bewohner der Enklaven an den Küsten und in den Bergregionen in einem ständig wechselnden Zustand aus Krieg und Frieden. Die alte Zivilisation Arabys lag noch immer in Trümmern, so dass sich kriegerische Wüstenräuber nun „Kalifen“ nannten.





„Obwohl ich in diesen Bergen mit ihren graubraunen Felsen aufgewachsen bin, kann ich nicht sagen, dass ich dieses Land auch nur im Geringsten liebe. Das Gleiche gilt auch für die endlosen Wüsten, die sich jenseits des Gebirges in alle Himmelsrichtungen ausdehnen. Karge Felsen und schmutziger Sand – und schwarzbärtige Mörder mit krummen Säbeln. Das ist alles, was uns noch geblieben ist.
Die Alten unseres Stammes erzählen manchmal am Lagerfeuer von den grünen Wiesen und Wäldern, die einst die Heimat unserer Vorfahren bedeckt haben, doch tun mir diese Geschichten bloß in der Seele weh, da doch längst alles verloren ist.
Das mächtige Imperium, Bretonia, Kislev, Tilea, Estalia, Albion und wie all die zerstörten Länder auch heißen mögen: Davon ist nichts geblieben außer giftigem Schlamm, aus dem sich schwarze Ruinen erheben.
Was also bringen uns noch die alten Erzählungen aus besseren Tagen? Nichts außer einem Herz, das immer wieder vor Gram zu bluten beginnt, wenn die verblassten Bilder neu belebt werden.
Wir leben in Höhlen und Holzhütten, die wie Moos entlang der Berghänge in die Höhe wachsen. Unsere Siedlung hat in meinen Augen keine wirkliche Zukunft, denn es ist nur eine Frage der Zeit, bis uns die Wüstenräuber eines Tages überrennen und uns als Sklaven in ihre Lager verschleppen. Mein Vater hat diese Gemeinschaft bereits angeführt und mir diese unliebsame Aufgabe vererbt. Doch am liebsten würde ich hier alles im Stich lassen und einfach in der Welt verschwinden. Es gibt nichts grausameres für die Seele, als die Erkenntnis, auf verlorenem Posten zu stehen..."

(Tagebucheintrag von Ewald de Salvieux, Erster Schwertmann der Enklave von Panthei)

Hignir der Graue

Karak Azul als letzte intakte Zwergenfeste im Weltrandgebirge war auch nach dem Untergang nicht gefallen und schließlich zu einem Ort der Hoffnung für die Dawi geworden. Mehr als 15000 Zwerge lebten drei Jahrhunderte nach dem Ende wieder in ihren Mauern, als König „Hignir der Graue" die Führung der Gemeinschaft übernahm.
Mehr noch als seine Vorgänger machte sich Hignir daran, die durch die Kriege und Belagerungen der Vergangenheit in Mitleidenschaft gezogenen Haupthallen der Wehrstadt zu restaurieren und wieder bewohnbar zu machen. Anschließend sorgte er dafür, dass die zahlreichen Tunnelwege unter dem Berg von Skaven und anderen Kreaturen gesäubert wurden, um den Dawifamilien Karak Azuls mehr Sicherheit gewährleisten zu können.
Hignir und seine Krieger bauten oder kämpften jahrelang pausenlos. Dennoch dachte der unerschütterliche König niemals daran, die Wehrstadt seiner Vorfahren aufzugeben.
Der für einen Zwerg erstaunlich optimistische Herrscher glaubte nach wie vor an den Wiederaufstieg seiner Art, obwohl von den einstigen Reichen der Dawi so gut wie nichts mehr übrig war. Trotz allem träumte er weiter davon, dass die Alte Welt und das Weltrandgebirge eines Tages wieder frei vom Schrecken des Chaos sein würden. Ein Glaube, den er auch seinem Volk unaufhörlich predigte. Und so blieb Hignirs unermüdliches Wirken auch den Elfen, die die Enklaven der Menschen und Zwerge stets im Auge behalten hatten, nicht verborgen...



Unerwarteter Besuch

Von Alexander Merow

Der elfische Gesandte und der ihn begleitende General, die einen weiten und gefährlichen Weg hinter sich hatten, betraten das Innere des Berges. Zwei zwergische Wachsoldaten führten die hochgewachsenen Fremden durch unterirdische Hallen, die teilweise verwaist und teilweise noch bewohnt waren. Große Bereiche der einst mit Leben gefüllten Zwergenstadt Krak Azul standen leer, nur in den tiefsten Katakomben lebten noch Dawi.
Nach einem ermüdenden Marsch erreichten die Hochelfen eine von zahllosen Fackeln beleuchtete Halle, in der sie mürrische Zwergenkrieger, verdutzte Dawiweiber und neugierige Kinder anglotzten.
König Hignir, der Herrscher von Karak Azul, saß auf seinem Thron am Ende der kathedralenartigen Halle, umgeben von seinen Leibwächtern und gewärmt von ein paar glühenden Kohlepfannen.
Missmutig zog der alte Zwerg die Brauen hoch, als er den blonden Hochelfenboten in seinem hellblauen Gewand und seinen gerüsteten Begleiter erblickte. Die beiden Gäste traten vor ihn und verneigten sich höflich.
„Mein Name ist Taerail, ehrwürdige Majestät. Ich komme aus der Elfenstadt Arnheim jenseits des großen Meeres. Und dies ist mein Begleiter und Freund Alarvail, der tapferste Heerführer des Asurvolkes."
„Freut mich zu hören, dass es noch ein paar von euch gibt", gab Hignir mit einem gequälten Grinsen zurück.
Der spitzohrige Gesandte verzog den Mund, offenbar konnte er mit dem derben Humor der Dawi wenig anfangen. Sein Begleiter stand bloß reglos wie eine Statue neben ihm und musterte die bärtigen Kleinwüchsigen.
„Nun, ein paar von uns gibt es noch. In der Tat, König Hignir", gab Taerail dann zurück.
„Und was hat Euch dazu veranlasst, die halbe Welt zu durchqueren, um nach Karak Azul zu kommen?"
„Ich überbringe Euch eine Botschaft, die vielleicht einen Funken Hoffnung in Euch wecken könnte", antwortete der Elf.
Der graubärtige Dawiherrscher lachte meckernd. „Hoffnung? Es gibt keine Hoffnung mehr in dieser finsteren Zeit. Seht Euch doch um. Dieser traurige Rest ist alles, was vom Volk der Zwerge geblieben ist."
„Dass Euer Herz vor Schmerz überquillt, kann ich verstehen, König Hignir, doch bitte ich Euch dennoch, mir zuzuhören."
Hignir rutschte auf seinem Sitzkissen herum, er winkte ab und verdrehte gelangweilt die Augen.
„Ja, erzählt mir ruhig Eure Geschichte, Elf. Auch wenn ich mir nicht vorstellen kann, dass sie uns Zwergen hier unten irgendetwas nützt. Diese Welt ist gestorben und wird niemals wieder erwachen. Unsere Schöpfer haben uns aufgegeben, sie haben kein Interesse mehr an uns. Also verrotten wir nur noch vor uns hin, denn unsere Zeit ist vorüber."
Der elfische Gesandte, über dessen Schultern weißblondes Haar fiel, hob den Zeigefinger und schaute Hignir mit ernstem Blick an. Anschließend kam er

einen Schritt auf den Dawikönig zu und sprach: „Ihr solltet Euch wirklich anhören, was ich Euch zu sagen habe, Majestät.“

„Vor über 8000 Jahren, als die Zeit der Menschen noch nicht angebrochen war, zerbrachen die Sternentore der Alten an den Polen unserer Welt und zwei gewaltige Risse ins Immaterium öffneten sich. Was damals genau geschehen ist, wissen wir heute nicht mehr, aber durch diese Katastrophe strömte das Chaos zum ersten Mal in unsere Realität“, erklärte der blonde Asur.
Hignir verzog das Gesicht, während seine speckige Hand das weißgraue Barthaar durchwühlte. Ein wenig überrascht betrachtete er den hochgewachsenen Elfen, der offenbar nur gekommen war, um ihm ein paar alte Legenden zu erzählen.
„Die Alten? Sternentore? So, so...“, brummte der Dawikönig daraufhin, wobei der eine oder andere seiner Leibwächter zu grinsen begann. Doch der Bote aus Arnheim ließ sich nicht beirren und fuhr mit seinen Ausführungen fort.
„Bei allem Respekt, König Hignir, ich berichte nicht umsonst von diesen Dingen“, sagte der Elf mit beleidigtem Unterton.
„Schon gut, schon gut!“ Leicht theatralisch hob Hignir die Hände, der schwergerüstete Zwergenleibwächter neben seinem Thron biss sich auf die Unterlippe und unterdrückte mühsam ein Lachen. Der Asur reagierte mit einem Räuspern.
„Nun, die dunklen Mächte, die Zugang zu unserer Realität gefunden hatten, entsandten einen ihrer mächtigsten Vasallen, um unsere Welt mit seinen Legionen zu unterwerfen. Wir wissen nicht, woher diese Kreatur gekommen ist, aber es ist anzunehmen, dass sie aus den Tiefen des Kosmos kam und den Chaosgöttern bereits auf anderen Welten als Heerführer gedient hatte. Der Name dieses Wesens war Ijiwaru.“
Hignir hob seine buschigen Augenbrauen. „Ijiwaru? Was soll diese Geschichte über Dinge, die noch älter sind als die Dawirasse? Und was sollen uns diese Legenden heute noch nützen? Unsere Welt liegt in Trümmern und wir verrotten hier vor uns hin! Genau wie ihr Elfen!“
Den ungehaltenenen Zwergenkönig ignorierend, redete Taerail einfach weiter. Er kam noch einen weiteren Schritt auf den Thron des graubärtigen Dawi zu und blieb dann davor stehen, um mit ausgebreiteten Armen die Stimme zu erheben.
„Ijiwaru sollte unsere Welt unterwerfen, die Alten vernichten und die von ihnen erschaffenen Rassen ebenfalls auslöschen. Im Namen der Chaosgötter. Doch seine Herren, die ihm alles versprochen hatten, hielten ihr Wort nicht.
Aus Gründen, die wir nicht kennen, erkoren sie plötzlich einen neuen Heerführer namens Slaa`Ulaan, der mit seinen dämonischen Horden über Ijiwaru und seine neu errichtete Festung in der Chaoswüste herfiel. Als die gewaltige Schlacht zu Ende war, war Ijiwarus Burg geschleift und der erste Kriegsherr geschlagen. Slaa`Ulaan warf seinen Rivalen in den Staub, um ihn anschließend in den Keller seiner Festung zu schleifen und ihn dort für den Rest der Zeit in Ketten zu legen.“
„Ein dreckiger Dämon weniger! Na, und?“, grollte einer von Hignirs Leibwächtern. Der Zwergenkönig selbst war jedoch längst aufmerksam geworden; plötzlich machte er einen sehr interessierten Eindruck.

„Erzählt weiter, Bote!“, antwortete er Taerail, dem vorlauten Zwergensoldaten einen maßregelnden Blick zuwerfend.
„Letztendlich wurde Ijiwaru in einem schwarzen Verlies eingemauert, wo er gemäß Slaa`Ulaans Befehl bis zum Ende aller Tage bleiben sollte, während jener selbst zum Liebling der Götter wurde.“
„Aber es ist wohl doch anders gekommen, als es sich diese Ausgeburt des Bösen vorgestellt hat, wie?“, ergänzte Hignir den Vortrag des Elfen mit eisigem Blick.
Taerail nickte. „Ja, das ist richtig, edler König unter dem Berge, denn Slaa`Ulaans Feldzug gegen die Völker unser Welt wurde von den Echsenmenschen in den Dschungeln von Lustria gestoppt. Der oberste Dämon wurde erschlagen und die Invasion des Chaos scheiterte.“
Der Asur, hinter dem noch immer sein gerüsteter Begleiter mit maskenstarrem Gesicht verharrte, blickte Hignir mit seinen azurblauen Mandelaugen an. Indes runzelte der Dawiherrscher die Stirn. Was er soeben gehört hatte, stimme ihn sehr nachdenklich.
„Und dieser Ijiwaru liegt noch immer in seinem Kerker? Eine angemessene Strafe für einen Dämon, findet Ihr nicht, mein Freund?“, brummte Hignir nach einem Augenblick des stillen Sinnierens.
„Nein, König von Karak Azul, Ijiwaru ist durch die letzte Eruption der Chaosenergien befreit worden. Sein Verlies wurde aufgebrochen und er ist der Erde entstiegen.“
„Bei allen Grottengoblins, was macht das jetzt noch für einen Unterschied? Wir sind dem Untergang geweiht. Seht doch, was aus Karak Azul geworden ist, Elf! Und wir sind hier in der letzten Wehrstand im gesamten Weltrandgebirge.“
Der elfische Bote versuchte zu lächeln. „Ich weiß nicht, wie ich es erklären soll, aber Ijiwaru hat uns aufgesucht, um uns zu helfen.“
Einen lautes Raunen durchfuhr die Zwergensoldaten, die sich um den Thron ihres Königes versammelt hatten; Hignirs Unterkiefer sank herab. Mit weit aufgerissenen Augen starrte er Taerail an, doch dieser zeigte keine Reaktion.
„Ein Chaosdämon bietet euch seine Hilfe an? Habt ihr den Verstand verloren, eine solche Kreatur auch nur in eure Nähe zu lassen?“, schnaubte der König.
„Er ist auf einmal da gewesen. Mitten in Arnheim, einer unserer letzten Kolonien, wo er den begabtesten Magier unserer Art zu sprechen verlangte.“
Hignir sprang aus seinem Thron, wütend schaute er zu dem noch immer reglos dastehenden Elfen herauf.
„Und was habt ihr Spitzohren getan?“
„Wir haben uns angehört, was die Kreatur zu sagen hat. Sie brennt vor Hass auf die Götter der Dunkelheit und hat nur noch eines im Sinn: Rache. Zwar ist sie keinem Volk unserer Welt gut gesonnen, doch scheint Ijiwarus Gier nach Vergeltung weitaus größerzu sein als seine Abneigung gegen uns.
Jedenfalls hat uns das Wesen Dinge über die Natur und Beschaffenheit des Chaos erzählt, die nicht einmal die alten Slannmagier gewusst haben. Mit diesem Wissen werden wir die Energien der Finsternis vielleicht sogar gegen sich selbst kehren können, so dass sie sich neutralisieren und schließlich zusammenbrechen.“
„Von diesem Magiezeug habe ich nicht die geringste Ahnung. Ich trete dem Chaosabschaum oder den Rattenköpfen lieber mit meiner Axt entgegen. Da

weiß ich zumindest, wo ich dran bin“, gab Hignir ohne Anzeichen von Begeisterung zurück. Dann setzte er sich wieder auf seinen Thron und stierte ins Leere.
„Wo ist dieser verfluchte Ijiwaru jetzt?“, knurrte der Dawi ein paar Herschläge später.
„Wir wissen es nicht, ehrwürdiger König. Er hat gesagt, dass er unsere Welt für immer verlassen will, um seinen Rachefeldzug gegen die dunklen Götter in einer anderen Wirklichkeit fortzusetzen. Außerdem hat er uns viel Glück gewünscht.“
„Ha!“, stieß Hignir lauthals aus und rutschte fast von seinem Sitzkissen. „Das glaube ich jetzt nicht! Viel Glück? Wobei denn?“
Der hochgewachsene Elf, dessen weißblondes Haar am Hinterkopf in einem langen Zopf endete, sah den Zwergenkönig mit ernster Miene an, um schließlich zu erwidern.
„Ich bin geschickt worden, um mit Euch über die Aufstellung eines Heeres zu sprechen. Wir Elfen, die Dawi und die Soldaten der letzten Menschen müssen einen Feldzug vorbereiten. Es wird Zeit, das Chaos dort zu vernichten, wo es unsere Wirklichkeit vergiftet hat: Im Zentrum der Alten Welt. Mit dem Wissen, das wir jetzt besitzen, werden wir es vielleicht schaffen, das Chaosportal wieder zu schließen.“
„Und wenn der Dämon gelogen hat?“
Die Mundwinkel des elfischen Gesandten, der eine Weltreise auf sich genommen hatte, um mit Hignir zu sprechen, zuckten nach unten.
„Ithaniel, unser fähigster Magier, hat die Informationen Ijiwarus mehr als hundert Jahre lang überprüft. Er glaubt, dass das Wesen die Wahrheit gesprochen hat. Zumindest in diesem Punkt. Und ich vertraue seinem Urteil, genau wie die anderen Führer der letzten Elfen dieser Welt.“
Hignir drehte sich zu seinen Leibwächtern um. Die breitschultrigen Zwergenveteranen, deren narbenverzierte Gesicht vom harten Leben unter dem Berg zeugten, waren verdutzt. Nach einem kurzen Moment des Verharrens nickte Toralf, der älteste Krieger der königlichen Garde, seinem Herrn zu.
„Also meinst du, dass wir uns auf die Worte von Spitzöhrchen und Dämonen verlassen und zum Krieg rüsten sollen? Ich meine, von denen lügt doch einer mehr als der andere“, rief ihm Hignir zu.
Taerail ließ seinen Kopf zurückschnellen; brüskiert und fassungslos blickte er den Zwergenkönig an, der erneut aus seinem Thorn sprang und auf ihn zu eilte, um ihn schließlich am Oberarm zu fassen. Sichtlich verwirrt versuchte der blonde Elf die Hand des Zwerges abzuschütteln, doch Hignir lachte nur laut und meckernd.
„Schon gut, mein spitzohriger Freund, das war bloß ein Scherz! Von mir aus können wir gleich loslegen, denn wir haben noch jede Menge Grolle zu begleichen!“

Der Marsch nach Middenheim

Lange hatte sich Hignir den Kopf über die Worte des elfischen Boten zerbrochen und mit seinen Gefühlen gerungen. Zorn, Angst und Verzweiflung kämpften in seinem Inneren noch immer gegen die aufkeimende Hoffnung auf eine bessere Zukunft für das Volk der Dawi an. Wenn es einen neuen Morgen für die Zwerge, ja für die gesamte Welt, geben sollte, dann musste das Chaosportal über Middenheim vernichtet werden.

Schließlich beschloss der streitbare Zwergenherrscher auf Taerails Angebot einzugehen. Er schickte einen Gesandten nach Arnheim und sicherte den Asur die Hilfe von Karak Azul zu. Zugleich schickte er auch Boten zu allen Enklaven der Menschen, von deren Existenz er wusste. In den folgenden Jahren näherten sich die Nachfahren der Überlebenden aus der Alten Welt immer mehr einander an. Sie alle wussten, dass es im Grunde keine Alternative zu einem Kampf gegen die Mächte der Dunkelheit gab. So begannen eifrige Prediger in den Siedlungen der Menschen Freiwillige anzuwerben und die ersten Streitkräfte auszuheben. Nach und nach griffen tausende Männer zu den Waffen und zogen durch die Wüsten und Einöden nach Norden, um am Fuße des Weltrandgebirges ein Heerlager aufzuschlagen.

Inzwischen hatten auch die Elfen fast alles an Soldaten zusammengerufen, was sie noch aufstellen konnten. Die meisten der Krieger aus ihren Enklaven schlossen sich der Armee aus Menschen und Zwergen an, um von Karak Azul aus nach Westen zu ziehen und einen verzweifelten Kreuzzug gegen das Chaos zu beginnen. Einige tausend Elfen bereiteten zudem eine Landung in der Marienburger Bucht vor, von wo aus sie direkt in Richtung Middenheim marschieren wollten, um möglichst viele Chaoskreaturen durch diesen Scheinangriff nach Westen zu locken.

Nach einer langen Vorbereitungsphase war die vereinigte Armee schließlich bereit, ihren Marsch zu beginnen. Ithaniel und General Alarvail sollten das elfische Kontingent anführen, König Hignir die Streitmacht der Dawi und General Gunther von Drakenberg, ein Nachfahre imperialer Adeliger, das Heer der Menschen.

Niemand sprach es offen aus, nicht einmal der graubärtige Hignir, doch als die Streitmacht das Gebirge verließ und in die Ödländer aufbrach, wusste ein jeder Soldat tief im Inneren, dass er seine Familie niemals mehr wiedersehen würde...



Die Kampagne „Der letzte Marsch“

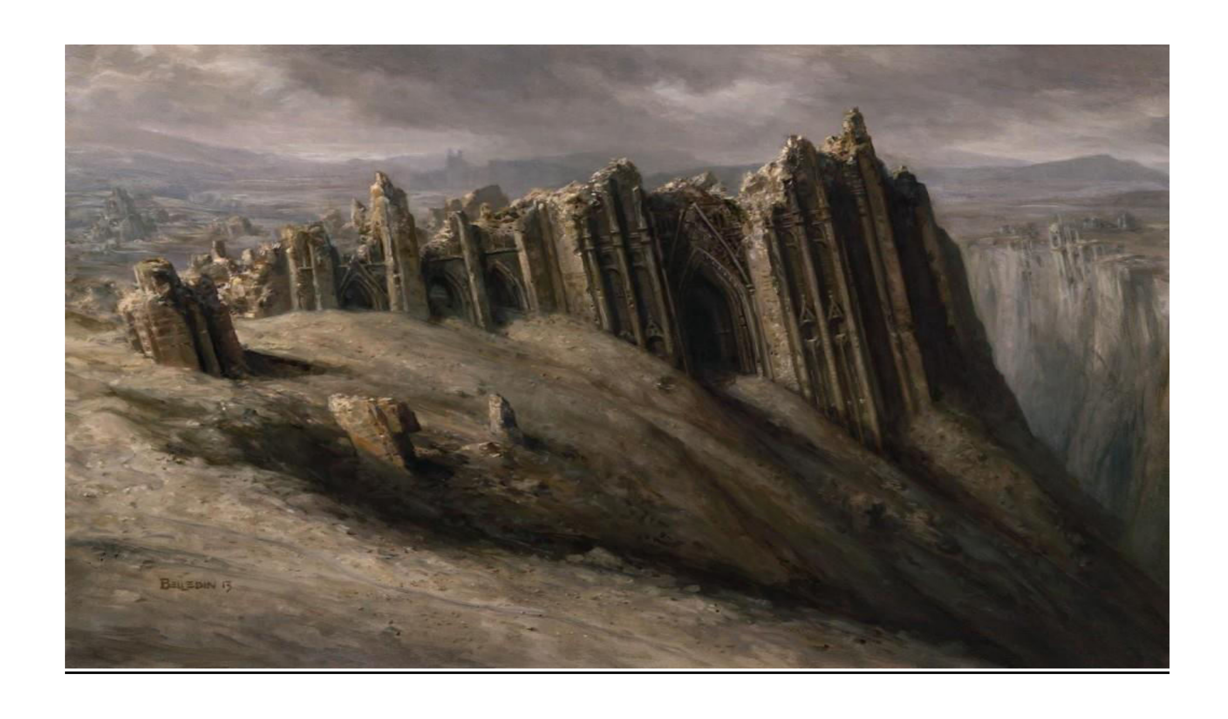
In der folgenden Kampagne standen sich die Mächte der Zerstörung und die Mächte des Lichts in einem erbarmungslosen Kampf gegenüber. Die Armee, die die sicheren Mauren von Karak Azul verlassen hatte, um in einem verzweifelten Kreuzzug nach Middenheim zu ziehen und das Chaosportal zu zerstören, bestand aus etwa 5000 Zwergenkriegern, 20000 Menschensoldaten und mehreren tausend bewaffneten Elfen. Dazu kam eine kleine Elfenstreitmacht aus Naggaroth, die per Schiff über das Meer kommen sollte, um in der Marienburger Bucht an Land zu gehen und einen Ablenkungsangriff zu starten.

Den Menschen, Zwergen und Elfen stand eine unbekannte Zahl von Tiermenschen, Dämonen, Chaoskriegern und Skaven gegenüber, die überall in der ruinenübersäten Alten Welt lauerten und sich ihrerseits in einem permanenten Krieg mit den wiedererstarkten Grünhäuten befanden.

Die sich bekämpfenden Mächte von Licht und Finsternis können durch die folgenden Warhammer-Völker dargestellt werden:

Armeen des Chaos: Chaoskrieger, Dämonen, Skaven, Tiermenschen

Armeen des Lichts: Menschen, Zwerge, Elfen



Die Armee des Lichts

Die bewaffneten Streitkräfte der Enklaven setzen sich in der Kampagne aus Menschen, Zwergen und Elfen zusammen, die aus den Ruinen ihrer einstigen Reiche geflohen sind. Sie haben demnach keinen Zugriff auf viele der mächtigen Einheiten, die ihre Ahnen noch auf das Schlachtfeld geführt haben. Der Einfachheit halber kann man die „Armee des Lichts" oder „Kreuzzugsarmee" auch einfach mit seiner Imperiums-, Bretonen-, Hochelfen- oder Zwergenarmee spielen; allerdings gibt es bestimmte Beschränkungen zu beachten.*

(* Es versteht sich hoffentlich von selbst, dass die zerlumpten Soldaten der Enklaven keine Dampfpanzer oder Höllenfeuer-Salvenkanonen usw. mit sich führen. Bleibt also bei der Armeeaufstellung fair und vergesst den Hintergrund des Szenarios nicht!)

Verstärkungen

Wir nehmen an, dass das Kreuzzugsheer auf seinem blutigen Weg ins Herz der chaosverseuchten Alten Welt immer wieder einige Verstärkungen erhält.

Ithaniel der Hochelfenmagier

Ithaniel der Hochelfenmagier ist der begabteste und mächtigste Zauberer seiner Epoche. Allerdings ist er die meiste Zeit damit beschäftigt, den verderblichen Einfluss der Chaosenergien zurück zu drängen und die marschierende Armee zu beschützen. Er nimmt also **nicht** aktiv an den Schlachten teil.

Eine Ausnahme bildet das letzte Szenario „Im Herzen des Wahnsinns", das direkt vor dem wabernden Höllenschlund über Middenheim ausgetragen wird. Dort kann Ithaniel als Stufe 4 Magier der Kreuzzugsarmee eingesetzt werden. Ithaniel kostet **keine** Punkte in der Armeeaufstellung.

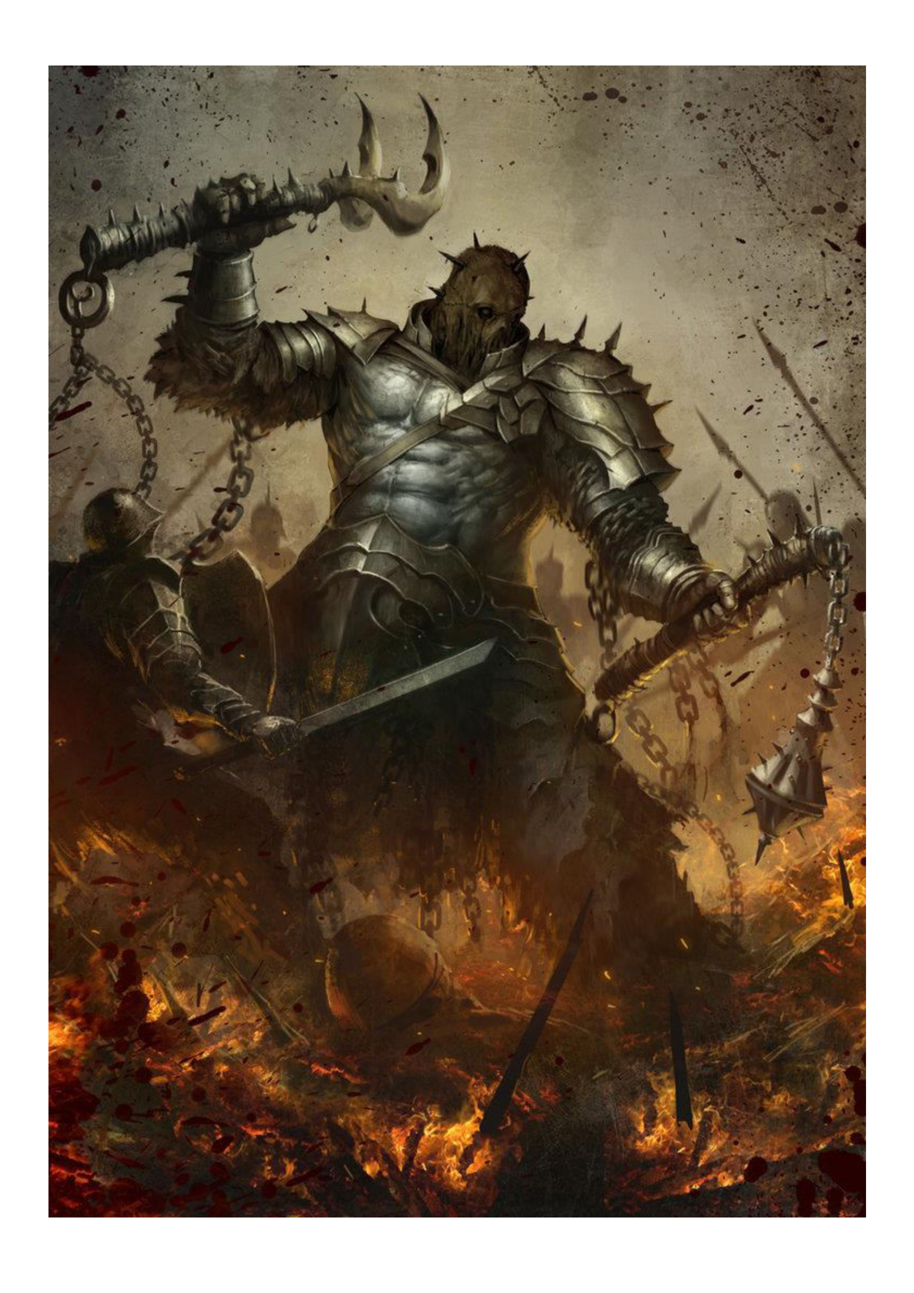
Beschränkungen beim Armeeaufbau

Charaktere: Max. 25% der Gesamtkosten der Armee
Kerneinheiten: Beliebig viele! Mind. 50% der Gesamtpunkte
Eliteeinheiten: 0-2
Seltene Einheiten: 0-1

Die Armeen des Chaos

Auch die Armeen des Chaos haben in den Jahrhunderten nach dem Triumph der Finsternis viel von ihrer einstigen Kraft verloren, wobei sie noch immer groß und gefährlich sind. Mächtige Anführer sind aufgestiegen und wieder gefallen, führerlose Horden in ewigem Konflikt haben sich gegenseitig dezimiert und geschwächt.

Charaktere: Max. 25% der Gesamtkosten der Armee
Kerneinheiten: Beliebig viele! Mind. 50% der Gesamtpunkte
Eliteeinheiten: 0-3
Seltene Einheiten: 0-2



Die Schlachten der Kampagne

Szenario 1 – Überfall der Grünhäute

Nachdem die von König Hignir, General Alarvail und General Gunther von Drakenberg angeführte Armee Karak Azul hinter sich gelassen hatte, zog sie am Fuße des Weltrandgebirges nach Nordwesten. Nach und nach verstummten sogar die Kriegsgesänge der Dawi, während das Land um sie herum immer düsterer und karger wurde.
Dann kamen die Grünhäute. Auf Höhe der berüchtigten Goblinfeste Karak Achtgipfel strömten sie in gewaltiger Zahl aus dem Berg und stellten sich der Kreuzzugsarmee mit lautem Geschrei in den Weg.

Bedingungen des Szenarios:

Dieses erste Szenario des „Letzten Marsches“ ist eine gewöhnliche offene Feldschlacht. Beide Seiten haben die **gleiche** Punktzahl, wobei die Orkhorde auch durch eine Chaoshorde usw. ersetzt werden kann. Logischerweise muss die Kreuzzugsarmee diesen ersten Kampf gewinnen, damit ihr Unternehmen nicht schon am Anfang scheitert.

Szenario: **Offene Feldschlacht***

Siegesbedingungen für die Kreuzzugsarmee: **Gewinne die Schlacht**

(*die genaue Aufstellung für dieses Szenario findet ihr im „Warhammer Fantasy Regelbuch“ der 8. Edition auf Seite 144, Schlachtszenario Nr. 1)

Szenario 2 – Die Schlacht am Blutfluß

Der Marsch in Richtung der Ruinen von Barak Varr konnte nach dem Sieg über die Orkhorde fortgesetzt werden. Irgendwann lag der Blutfluß, dessen chaosverseuchtes Wasser wie Gift glänzte, vor den Tapferen, die nach wie vor daran glaubten, eine Chance zu haben.
Doch die Mächte des Bösen hatten den Vorstoß der fremden Streitmacht bereits bemerkt. Gierig nach Blut und Gewalt rotteten sich die Kinder des Chaos unter der Führung eines schwarzgerüsteten Kriegsherren an den Ufern des Blutflußes zusammen. Ihre Zahl war gewaltig, viel größer als es Hignir und sein Gefolge erwartet hatten. Allerdings gab es längst kein Zurück mehr für die Menschen, Zwerge und Elfen, die inmitten in der Einöde standen und kämpfen mussten.

Bedingungen des Szenarios:

Im zweiten Szenario der Kampgane besitzt der Spieler der Chaosarmee die **doppelte** Anzahl von Punkten, wobei mind. 25% der Kreuzzugsarmee bis zum Ende der **4. Spielrunde** überleben müssen. Zudem darf der General der Kreuzzugsarmee **nicht** getötet werden.

Szenario: **Offene Feldschlacht***

Siegesbedingungen für die Kreuzzugsarmee: **Der General muss bis zum Ende der 4. Spielrunde überleben; 25% der Armee des Lichts müssen ebenfalls bis zum Ende der 4.Spielrunde überleben**

(*die genaue Aufstellung für dieses Szenario findet ihr im „Warhammer Fantasy Regelbuch“ der 8. Edition auf Seite 144, Schlachtszenario Nr. 1)



Die Götter lügen nicht

Von Alexander Merow

Sie waren gekommen, um zu sterben. Dennoch wichen sie nicht zurück und warfen sich den Sprösslingen des Chaos mit dem Mut der Verzweiflung entgegen. Schnaubend bahnte sich Savax einen Weg durch die Masse seiner Soldaten; er riss die zwei mächtigen Schwerter in seinen Klauen in die Höhe und grollte langgezogen.

„Aus dem Weg!", herrschte er seine Krieger an, wobei er den einen oder anderen Lakaien einfach zur Seite stieß, um auf die Zwerge und Menschen los zu gehen.

Direkt vor ihm hatte ein Landsknecht die scharfe Spitze seiner Hellebarde durch den Kettenpanzer eines Tiermenschen gestoßen. Quiekend taumelte die verwundete Kreatur zurück, während sie die Klauen auf die Wunde gelegte und mit weit aufgerissenen Augen auf das schwarze Blut starrte, das zwischen den Fingern hervorsprudelte. Dann brach sie zusammen und blieb im Staub liegen.

Entsetzt drehte sich der Landsnknecht um, die blitzende Klinge seiner Hiebwaffe fauchte vor Savax Helm durch die Luft. Der Kriegsherr reagierte sofort, parierte den Schlag mit einem seiner Schwerter und rammte dem Menschen in der gleichen Sekunde das andere in den Oberarm. Bevor der Soldat erneut zu einem Angriff ansetzten konnte, hatte ihn Savax bereits mit einem wuchtigen Stoß zu Boden befördert.

„Dein Sigmar wird dich nicht retten! Er ist längst von dieser Welt geflohen und hat euch feige im Stich gelassen!", knurrte er den Verwundeten an. Dieser hatte seine Waffe verloren und kroch auf dem Bauch durch den Dreck, bis ihn Savax gepanzerter Stiefel zwischen den Schulterblättern traf.

„Hast du mich gehört, du Made?"

Die Schwertklingen des Chaoskriegsherren sausten wie Fallbeile herab und wirbelten Schmutz und Blut auf. Savax Blick verfinsterte sich, die Kampfeswut in seinem Inneren blähte sich zu gewaltiger Größe auf.

„Sie werden bezahlen für ihre Dummheit. Als ob dieser Haufen zerlumpter Gestalten meine Horde aufhalten könnte", dachte der schwarzgerüstete Krieger grimmig.

Trotz ihrer Unterlegenheit kämpften die Feinde jedoch weiter. Ein brüllender Zwerg mit zerzaustem Bart sprang einem Ungor in den Rücken und schlug ihm seine Axt zwischen Nacken und Arm ins Fleisch. Noch während der getroffene Tiermensch zusammensackte, bewegte sich der Kleinwüchsige auf den Chaosgeneral selbst zu. Ein hämisch ausgestoßener Fluch kroch zwischen den Lippen des Zwerges hervor; Savax knurrte zornig, schwang seine Schwerter und die Klingen trafen sich klirrend in der Luft.

„In die Unterwelt mit dir!", glaubte der Kriegsherr zu verstehen, als der Zwerg mit lautem Geschrei nach seinen Beinen schlug und sich zugleich an der dunklen Sprache versuchte. Funken sprühten; das Axtblatt schabte an einer von Savax Beinschienen und der Heerführer sprang einen Schritt zurück.

Zugleich schossen Savax Schwertklingen wie Raubvögel auf den Kopf des Kleinwüchtigsten zu, doch dieser fing den Angriff mit seinem Schild ab. Dennoch brachte ihn die Wucht des Schlages aus dem Gleichgewicht. Sofort

setzte der Kriegsherr nach, schmetterte das Schild des Zwerges mit roher Kraft zur Seite und trieb ihm schließlich das Schwert so tief in den Hals, dass es am Nacken wieder austrat. Gurgelnd würgte der Zwerg einen Strom dunkelroten Blutes auf seinen Brustpanzer; sein Blick blieb unverändert hasserfüllt, obwohl er verloren war. Zwei graublaue Augen starrten Savax an, als wollten sie ihn noch in einem letzten Akt des Trotzes durchbohren und ihn mit in die dunklen Gefilde des Jenseits hinabreißen.
Der Chaosgeneral erwiderte den Hass. Brüllend zog der die Klinge aus dem todgeweihten Feind, um ihn dann mit dem anderen Schwert zu enthaupten.
Derweil stürmten seine Diener über die Leichen erschlagener Menschen und Zwerge weiter vorwärts. Ihre Zahl war so gewaltig, dass die Verteidiger irgendwann versagen mussten.
Für einen Moment hielt Savax inne und sah dabei zu, wie die von ihm geführte Horde aus Tiermenschen, Chaoskriegern und Dämonen mit immer größerer Wut über die Feinde herfiel. Von allen Seiten griffen seine Lakaien die Narren an, die es bis zum Ufer des Blutflußes geschafft hatten.
Wenn die Abenddämmerung gekommen war, würde Savax den Fluß mit dem Lebenssaft der Erschlagenen tatsächlich rot gefärbt haben. Der hünenhafte Krieger, der vor dem Untergang der Welt noch ein einfacher Berserker gewesen war, spornte seine Untergebenen zu einem noch fanatischeren Ansturm an. Es war erfreulich, endlich noch einmal Menschen, Zwerge und vor allem Elfen niederzumetzeln, nachdem er seine Horde in den letzten drei Jahrhunderten nur noch gegen andere Kriegsherren des Chaos, Skaven oder Grünhäute geführt hatte.
Savax biss auf die Zähne und starrte grimmig aus den Augenhöhlen seines schwarzen Hörnerhelms auf die zurückweichenden Feinde. Er setzte erneut zu einem ungestümen Angriff an, riss die Waffen in die Höhe und warf sich auf eine Gruppe menschlicher Schwertkämpfer. Die schwächlichen Feinde fielen unter seinen mit unmenschlicher Kraft ausgeführten Schlägen und hauchten ihre Seelen mit lauten Scherzensschreien aus.
„Ihr seid verloren! Euer Heer ist umzingelt und euer Blut wird sich mit dem Wasser vereinen!“, röhrte Savax, mit der Schwertspitze auf den Fluß deutend, in dem bereits hunderte von Leichen davontrieben.
Plötzlich jedoch, als die Armee der Menschen und Zwerge schon gänzlich verloren schien, ertönte ein markerschütterndes Gebrüll am Horizont. Verdutzt blickte Savax in die Ferne und sah einen gewaltigen Schwarm Reiter aus einer Staubwolke hervorbrechen. Für einen Moment dachte er, dass weitere Verstärkungen aus dem Norden das Schlachtfeld erreicht hatten, doch dann wurde ihm sein Irrtum bewusst.
„Waaagh!“, donnerte ein langgezogener Kriegsschrei in Richtung Flußufer.
Tausende Kreaturen des Chaos wandten sich verwirrt von den todgeweihten Menschen ab, schrieen durcheinander und wichen dann sogar zurück, während schon die ersten Orkreiter in ihre Reihen krachten.
Den berittenen Grünhäuten folgten abertausende von weiteren Kriegern. Orks mit brutalen Spaltern und speerschwingende Goblins ergossen sich auf das Schlachtfeld, um über die Chaoshorde her zu fallen und sie selbst in den Blutfluß zu drängen.

Die Stimmen der Götter, die Savax seit langer Zeit beständig in seinem Kopf hörte, hatten ihm für den heutigen Tag Ströme aus Blut versprochen. Als die Orkhorde wie eine Flut grüner Leiber über sein Heer hinwegschnappte und die Menschen, Zwerge und Elfen ihrerseits selbst zum Gegenangriff übergingen, wurde dem Chaosgeneral bewusst, dass sie nicht gelogen hatten...

Szenario 3 – Vernichtet die Vorhut!

Als schon alles verloren schien, waren plötzlich abertausende von Orks und Goblins aufgetaucht, um der Chaoshorde in den Rücken zu fallen. Wider allen Erwartungen hatten sie die Kreaturen der Finsternis nicht nur aufgerieben und in die Flucht geschlagen, sondern die Kreuzzugsstreitmacht auch noch vor dem sicheren Untergang gerettet. Danach waren die Grünhäute einfach wieder nach Norden abgezogen, ohne Hignirs Armee anzugreifen oder irgendwie zu behelligen.
Mit einer solchen Hilfe durch die ihre alten Feinde hatten weder die Zwerge noch die Elfen gerechnet, aber offenbar war es sogar im Sinne der Grünhäute, dass sie ihren Marsch nach Westen fortsetzen konnten.
So zogen die Krieger des Lichts unbeirrt weiter entlang des Schädelflußes bis sie schon fast den Nachtfeuerpass erreicht hatten. Dort trafen sie auf eine kleine Horde von Chaosanhängern, die nicht so recht wusste, wie sie auf das Kreuzzugsheer reagieren sollte.

Bedingungen des Szenarios:

Der Spieler der Kreuzzugsarmee hat **drei mal** so viele Punkte wie der Spieler der Chaoshorde. Da es sich bei der Chaosarmee lediglich um eine Kundschafterstreitmacht handelt, müssen die Angreifer sämtliche Anhänger der Finsternis in **6 Spielzügen** vollständig vernichten, damit diese nicht durch den Nachtfeuerpass fliehen und ihre Kameraden warnen können.

Szenario: **Kampf um den Passdurchgang***

Siegesbedingungen für die Kreuzzugsarmee: **Vernichtet alle feindlichen Einheiten in 6 Spielzügen** (Einheiten, die am Spielende auf der Flucht sind, zählen als vernichtet)

(*die genaue Aufstellung für dieses Szenario findet ihr im „Warhammer Fantasy Regelbuch“ der 8. Edition auf Seite 146, Schlachtszenario Nr. 3)

Szenario 4 – Die Mauern von Heideck

Langsam und nur unter größten Mühen gelang es der Armee des Lichts, den Nachfeuerpass zu durchqueren. Was sie dahinter vorfanden, war ein verfaultes Höllenreich, in dem der Boden aufgerissen und die Bäume wie schwarze

Gerippe in den Himmel ragten. Selbst die tapfersten Krieger bekamen es mit der Angst zu tun, als sie sahen, was das Chaos an Schrecken hinterlassen hatte. Überall in den Gräben entlang der alten Zwergenstraße lagen zahllose Skelette. Die Alte Welt war ein endloses Leichenfeld, eine zweite Chaoswüste, in der nur noch die verdrehten Kinder der Finsternis existieren konnten.
Schließlich näherte sich den Marschierenden eine weitere Horde aus Dämonen, Tiermenschen und Mutanten. Nahe der Ruinen von Heideck stellten sie sich Hignirs Streitmacht in den Weg; es kam zu einem weiteren blutigen Kampf.
Da immer mehr Ausgeburten der Hölle vom Lärm der Schlacht angelockt wurden, beschloss der Zwergenkönig, sein Heer so schnell wie möglich in die Mauern der zerstörten Stadt Heideck zu führen, wo er hoffte, eine bessere Verteidigungsposition zu finden.

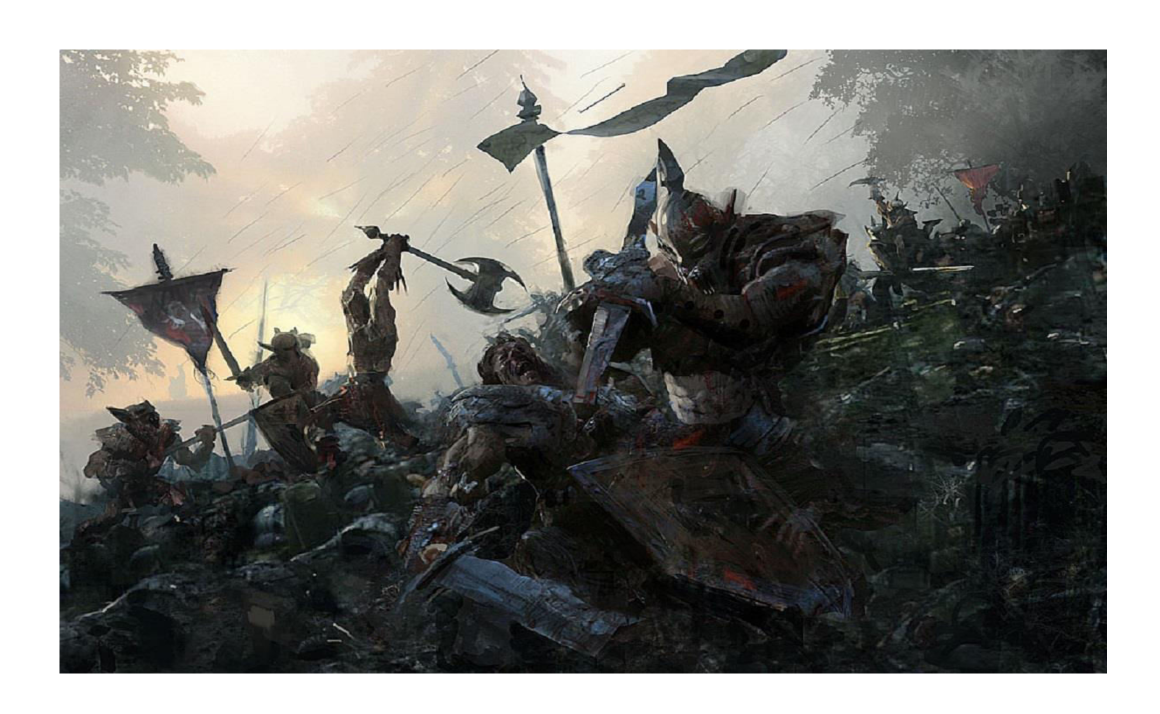
Bedingungen des Szenarios:

Die Armee des Lichts muss es schaffen, durch die feindlichen Linien zu brechen, um Schutz in den Ruinen von Heideck zu finden. In dieser Schlacht haben beide Seiten die **gleiche** Punktzahl.
Es wird über die lange Tischkante gespielt, wobei beide Armeen 24 Zoll auseinander stehen. Die jeweilige Aufstellungszone der Armee ist 12 Zoll breit.

Szenario: **Durchbruch; Aufstellung nach „Offene Feldschlacht“***

Siegesbedingungen für die Kreuzzugsarmee: **Am Ende des 6. Spielzuges müssen 33% der Kreuzzugsarmee in der gegnerischen Aufstellungszone stehen**

(*die genaue Aufstellung für dieses Szenario findet ihr im „Warhammer Fantasy Regelbuch“ der 8. Edition auf Seite 144, Schlachtszenario Nr. 1)



Szenario 5 – Die Schlacht bei Wurtbad

Die Menschen, Zwerge und Elfen hatten es am Ende mit letzter Kraft nach Heideck geschafft, wo sie sich in den Ruinen verschanzt hatten. Hier hatten sie noch weitere Angriffswellen aus brüllenden Chaoskreaturen zurückschlagen müssen, doch es letztendlich geschafft, den Sieg davon zu tragen.
Mittlerweile waren die Vorräte der Armee schon fast aufgebraucht und die Soldaten erschöpft. Der Marsch durch das Höllenland, das sich in alle Himmelsrichtungen erstreckte, drohte selbst die erfahrensten Kämpfer nach und nach in den Wahnsinn zu treiben. Allein der Entschlossenheit der drei Generäle, die ihre Männer unbarmherzig vorwärts trieben, war es zu verdanken, dass das Kreuzzugsheer weiter in die vergifteten Wälder des ehemaligen Imperiums vordringen konnte.
So zogen die Soldaten an Averheim vorbei, wo ihnen die Tränen in den Augen standen, als sie sahen, was von der alten Stadt übrig geblieben war. Das einstige Imperium war nur noch ein riesenhafter Friedhof, aus dessen schwarzem Boden obszöne Gewächse wucherten.
Dennoch verzagten die Soldaten nicht. Vielmehr verwandelte sich ihre Trauer allmählich in Wut und Hass. Als sie es schon fast bis nach Wurtbad geschafft hatten, kam plötzlich eine milchige Nebelwand vom Horizont auf sie zu. Es dauerte nicht lange, da war der ganze Heereszug von ihr verschluckt worden. Panisch schrien die Soldaten durcheinander, während sie die Schwerter zückten und sich nach allen Seiten umsahen. Ihr Getöse mischte sich mit dem Kriegsgebrüll der schrecklichen Kreaturen, die dem Nebel gefolgt waren...

Bedingungen des Szenarios:

In diesem Kampf treffen beide Seiten mehr oder weniger unerwartet aufeinander und sind gleich stark. Beide Armeen haben also die **gleiche** Punktzahl. Zeit für Vorbereitung gibt es wenig, da sich die ersten Geplänkel im Nebel schnell in eine echte Schlacht verwandeln. Hier muss die Kreuzzugsarmee schlichtweg den Sieg davon tragen, um weiter zu kommen.

Szenario: **Unerwartete Begegnung (Meeting Engagement)***

Siegesbedingungen für die Kreuzzugsarmee: **Gewinne die Schlacht**

(*die genaue Aufstellung für dieses Szenario findet ihr im „Warhammer Fantasy Regelbuch“ der 8. Edition auf Seite 149, Schlachtszenario Nr. 5)

Die Rückkehr der Gehörnten Ratte

Von Alexander Merow

„Wir haben Euch seit dem Ende der Welt nicht mehr gesehen, Allmächtiger! Es ist eine unbeschreibliche Ehre-Ehre!“, stieß der Graue Prophet aus und verwandelte sich im nächsten Augenblick in einen auf dem Boden kauernden Fellball.
Die Rattenmenschen, die um ihren Anführer herum standen und vollkommen außer sich vor Erregung waren, taten es dem Gelehrten gleich. Sie schleuderten ihre Speere, Schwerter und Hellebarde zu Boden und warfen sich demütig in den Staub.
Für einen Moment, der den versammelten Skaven unerträglich lang vorkam, herrschte Schweigen im Modertempel unter der Erde. Die gehörnte Ratte, deren schreckliche Gestalt vor ihren Kindern wie ein Turm in die Höhe ragte, mahnte diese mit einem langgezogenen Zischen zur Aufmerksamkeit.
„Ihr solltet die Völker dieser Welt in die Sklaverei treiben, doch ihr habt versagt!“, drangen ihre Worte rasselnd aus dem spitzen Maul. „Was hast du dazu zu sagen, Iztak?“
Der Anführer des Klans zitterte wie Espenlaub; rechnete er doch jeden Augenblick damit, von seinem erzürnten Gott in einen Haufen verkohlter Knochen verwandelt zu werden.
„Wir...wir haben Fehler gemacht! Ja, das muss ich zugeben, Mächtigster aller Mächtigen! Bitte! Bitte vergebt Eurem treuen Diener-Diener!“, wimmerte der Prophet kaum hörbar vor sich hin.
„Milch und Honig sollten für das Sklavenvolk fließen! Die Weltherrschaft habe ich euch Narren geben wollen, doch ihr habt meine Anweisungen missachtet und nur sinnlose Zerstörung hinterlassen! Das war nicht der Große Plan, den ich den Schriftgelehrten übermittelt habe!“, grollte die Gehörnte Ratte und ballte die Klauen zu Fäusten.
Es war so still in der Tempelhalle, dass man das hastige Atmen des Propheten hören konnte. Der Rattenmensch mit dem weißen Fell begann erbärmlich zu piepen, doch das machte seinen Gott nur noch wütender.
Wie ein drohender Schatten stolzierte der gewaltige Dämon vor dem auf dem Boden kauernden Skaven auf und ab. Rot glühende Augen stierten auf das Lakaiengesindel, dem sein alter Gott vollkommen unerwartet erschienen war.
„Sagt uns, was wir tun müssen, um unsere Fehler zu korrigieren, Allmächtiger!“, winselte der Prophet, während die Gehörnte Ratte auf ihn zu stampfte, ihn am Kragen packte und ihn hoch hob.
„Das Volk der Skaven hat im Augenblick des Triumphs versagt!“, donnerte der Dämon, in dessen gewaltigen Klauen nur noch ein zu Tode erschrockenes Fellbündel zitterte.
„Erbarmen, Herr des Universums...“, versuchte der Skavengeistliche anzusetzen, doch die Personifikation seines Gottes brachte ihn mit einem tiefen Knurren zum Schweigen.
„Hör zu, Iztak!“, krächzte der Rattendämon, der seine gelblichen Nagezähne entblößte und den schreienden Propheten über sein aufgerissenes Maul hielt.

„Ja, ich höre zu! Ganz ehrlich-ehrlich, ehrwürdiger und mächtigster Herrscher und Gott aller Zeiten!“
„Gut, denn ich habe den tapferen Klan Skryre nicht umsonst als ersten Stamm der Skavenheit besucht, um ihm meine Befehle zu übermitteln.“
„Wir danken Euch, mächtigster und größter...“
„Schweig, Iztak! Du bist ab heute der Auserwählte unter den Auserwählten! Du sollst mein Werkzeug sein und die endgültige Weltherrschaft des Skavenvolkes vorbereiten!“
„Echt? Wirklich-wirklich?“
„Höre ich mich vielleicht an, als würde ich das alles bloß zum Spaß erzählen?“
„Nein! Nein! Nein!“
„Also, Iztak, du wirst deinen Klan zuerst gegen die Chaoshorden führen, die rund um die Ruinen von Altdorf ihre Lager aufgeschlagen haben. Fallt mit allem, was ihr habt, über sie her. Vernichtet sie!“
„Zu Befehl-Befehl, Allmächtiger!“, rief Iztak heiser.
„Die Heerscharen des Chaos haben meinen Skaven den endgültigen Sieg geraubt. Ihre blinde Zerstörungswut hat die Völker vernichtet, die ihr eigentlich in Ketten legen solltet. Zu meinen Ehren!“
„Natürlich, das ist einleuchtend...“
„Schweig und höre zu, Prophet!“, befahl der schreckliche Rattendämon, um den Geistlichen schließlich zwischen seinen Füßen auf den Boden gleiten zu lassen, wo er sich sofort wieder demütig quiekend zusammenkauerte.
„Klan Skryre soll sich die gesamte Skavenheit Untertan machen. Unter deiner Führung Iztak. Aber vorher sollt ihr die Chaosverräter bei Altdorf angreifen und ihre Horde auslöschen. Benutzt die anderen Klans und stellt mit ihrer Hilfe eine gewaltige Armee auf. Wenn die Chaoshorde ausgelöscht ist, dann wendet eure Krieger umgehend gegen die anderen Klans und zwingt ihnen euren Willen auf.“
„Verstanden-verstanden!“
„Dein Wille ist dann mein göttlicher Wille, Iztak!“, wiederholte der Dämon noch einmal und schabte mit den Krallenfüßen über den Steinboden der Tempelhalle. Dann erlaubte er es dem Grauen Propheten endlich, sich zu erheben. Dieser zitterte noch immer voller Todesangst, wobei er es nicht wagte, den Höllenblick seines Gottes zu erwidern.
„Strenge dich an, Iztak! Und das gilt auch für jeden Krieger deines Klans! Beleidigt mich besser nicht, indem ihr noch einmal versagt!“, hallte die Stimme der Gehörnten Ratte von den schwarzen Wänden des Gewölbes wider.
„Ich diene-diene!“, gelobte der Schriftgelehrte, die Arme in die Höhe werfend.
„Worauf wartest du dann noch, Iztak? Beginne mit den Vorbereitungen!“, brach die Stimme des Dämons aus der Düsternis auf den Propheten und die anderen Skaven hernieder.
Schließlich deutete die riesenhafte Rattenkreatur mit den glühenden Augen auf das Ausgangsportal der Tempelhalle und die Skaven rannten sich in ihrer Furcht gegenseitig über den Haufen, um das Gewölbe zu verlassen und dem zornigen Blick ihres Gottes zu entgehen. Iztak hatte es besonders eilig, wieder in den dunklen Höhlen der Tiefenstadt zu verschwinden.
Es dauerte nicht lange, da stand die Gehörnte Ratte nur noch ganz allein in der düsteren Tempelhalle. Sie setzte sich auf einen Altar aus schwarzem Marmor,

kratzte sich am Hinterkopf und verzog ihr Maul dann zu einem hämischen Grinsen. Im gleichen Moment veränderte sich ihre Gestalt; anstelle der grausigen Riesenratte saß plötzlich ein anderes Wesen auf dem Altar. Es entblößte eine Reihe kleiner, spitz zulaufender Reißzähne, um dann kaum hörbar zu kichern.
Diese Rattenwesen würden zuerst eine der größten Chaoshorden in der Alten Welt unschädlich machen und sich anschließend gegenseitig bekriegen, dachte Ijiwaru mit einer gewissen Schadenfreude.
Der Dämon, den die dunklen Götter vor langer Zeit verraten hatten, erhob sich von seinem Platz und verschwand wieder in den Schatten, aus denen er gekommen war.



Szenario 6 – Tiermenschenüberfall im Drakenwald

Als das verlustreiche Gemetzel bei Wurtbad vorbei war, ergriff die Überlebenden tiefe Verzweiflung. Noch immer lag ein endlos erscheinender Marsch durch die verseuchten Wälder des Imperiums vor ihnen. Wie viele Feinde noch in den Bergen und Ruinen der Städte auf sie warteten, wusste nicht einmal Ithaniel, der selbst am Ende seiner Kräfte war.
Zwar hatten die Männer schon eine gewaltige Strecke hinter sich gelassen, doch quälten sie nun zunehmend Hunger, Durst und die Angst, doch noch zu versagen. Ein Zurück jedoch gab es nicht mehr. Dieser Marsch war von Anfang an ein Marsch in den Tod gewesen. Weder König Hignir, noch General Alarvail oder Gunther von Drakenberg hatten aus dieser Tatsache gegenüber ihren Soldaten jemals einen Hehl gemacht. Es gab nur die Flucht nach vorn, die Flucht in den unvermeidlichen Tod, der hoffentlich eine bessere Welt möglich machte.
Zwischen Talabheim und Hergig wurde der Heereszug aus dem Weltrandgebirge erneut von einer gewaltigen Chaoshorde erwartet, nachdem er den Talabecfluss hinter sich gelassen hatte. Zischend, blökend und geifernd ergossen sich ganze Fluten von entstellten Monstern auf die Menschen und ihre Verbündeten...

Bedingungen für das Szenario:

Die Kreuzzugsarmee muss schnell genug auf die feindliche Streitmacht reagieren und den Hinterhalt überleben. Der Chaosspieler hat die **doppelte** Punktzahl. Ziel der Kreuzfahrer muss es sein, den feindlichen General **schwer zu verwunden**, um damit die Moral der Tiermenschenhorde zu brechen und sie zurück zu treiben.

Szenario: **Angriff im Morgengrauen***

Siegesbedingungen für die Kreuzzugsarmee: **Füge dem feindlichen General mindestens zwei Lebenspunktverluste zu.**

(*die genaue Aufstellung für dieses Szenario findet ihr im „Warhammer Fantasy Regelbuch“ der 8. Edition auf Seite 145, Schlachtszenario Nr. 2)



Szenario 7 – Im Herzen des Wahnsinns

Wer noch nicht in einem der brutalen Gemetzel gefallen war, der hatte kaum noch die Kraft, Angst zu empfinden. Der Riss in der Wirklichkeit lag vor den letzten Kämpfern, die aufgebrochen waren, um den Zugang zur Hölle wieder zu verschließen.
Grimmig und mit erhobener Axt ging König Hignir der Armee voraus, neben ihm schritten General Alarvail und der Heerführer der Menschen mit trotzigen Blicken her. Die Krieger, die den drei Anführern folgten, marschierten unbeirrt in Richtung der wabernden Irrlichter, die um das riesige Chaosportal tanzten. Höllische Chöre erklangen in der Luft, während der Wahnsinn seine kalten Leichenhände in die Gehirne der Männer grub und so stark war, dass selbst Ithaniels Gegenzauber kaum noch ausreichten, um seine Kraft zu mindern.
Und während die überlebenden Kreuzfahrer dem Chaosriss immer näher kamen und ein letztes Mal ihre Kriegslieder anstimmten, sammelten sich die Kreaturen der Finsternis um sie herum. Sie kamen zu tausenden aus den verdorrten Wäldern oder strömten direkt aus der klaffenden Wunde in der Realität in die Welt der Sterblichen hinein.
Ithaniel machte sich bereit für sein letztes Ritual, seine Stimme rollte wie Donnerhall über die Köpfe der Soldaten hinweg und wurde mit einer Kakophonie aus zornigem Geschnatter beantwortet. In das höllische Gezeter stimmten die Kinder der Dunkelheit ein, wobei sich das Chaosportal wie eine rote Geschwulst aufblähte und noch mehr Dämonen in die Realität würgte.
Hoffnung und Untergang lagen zugleich in der Wagschale des Schicksals, die von namenlosen Göttern getragen wurde. Wie eine Springflut aus Hass und Zerfall kamen die Heerscharen der Dunkelheit über die letzten Kreuzfahrer...

Bedingungen des Szenarios:

Jetzt gilt es! Die Armee des Lichts hat sich wider allen Erwartungen bis nach Middenheim durchgekämpft und Ithaniel bereitet das finale Zauberritual zur Vernichtung des Chaosportals vor. Der mächtige Elfenmagier muss bis zum **Ende der 4. Spielrunde** überleben, damit er seine Aufgabe erfüllen kann.

Hier, in direkter Nähe des Immateriums, ist das Chaos haushoch überleben. Somit hat der Chaospieler in dieser Schlacht **1+W3 mal** mehr Punkte als sein Gegner. Dies muss vor der Schlacht ausgewürfelt werden.
Je nachdem wie viele Kinder der Finsternis vor dem Portal zusammenkommen, können die Streitkräfte des Bösen den Angreifern also maximal 4 zu 1 überlegen sein!

Sonderregel des letzten Szenarios:

In unmittelbarer Nähe eines Chaosportals regieren Wahnsinn und Zerfall. Kein reines Lebenwesen kann lange überleben, wenn es den tödlichen Energien der Hölle unmittelbar ausgesetzt ist. Demnach muss für jedes Modell in der Kreuzzugsarmee **zu Beginn jeder Runde** gewürfelt werden. Bei einer **6+**

verliert es **einen Lebenspunkt** der nicht durch Rüstungs- oder Rettungswürfe verhindert werden kann.

Lediglich Ithaniel der Hochelfenmagier besitzt auch gegen die verderblichen Einflüsse des Chaos einen Rettungswurf von **4+**

Das Profil von Ithaniel dem Magier:

Ithaniel ist ein Hochelfenmagier der Stufe 4 mit sämtlichen Sonderregeln der Hochelfenmagier (s. Hochelfen-Armeebuch). Zudem hat er einen Rüstungswurf von 4+ und einen Rettungswurf von 4+
Ithaniel darf keine weiteren magischen Gegenstände erhalten. Der Einfachheit halber ist er also ein „nackter" Hochelfenzauberer.

Szenario: **Letztes Gefecht; Aufstellung nach „Offene Feldschlacht"***

Siegesbedingungen für die Kreuzzugsarmee: **Der Hochelfenmagier muss bis zum Ende des 4. Spielzuges am Leben bleiben, um das magische Ritual vollenden zu können**

(*die genaue Aufstellung für dieses Szenario findet ihr im „Warhammer Fantasy Regelbuch" der 8. Edition auf Seite 144, Schlachtszenario Nr. 1)



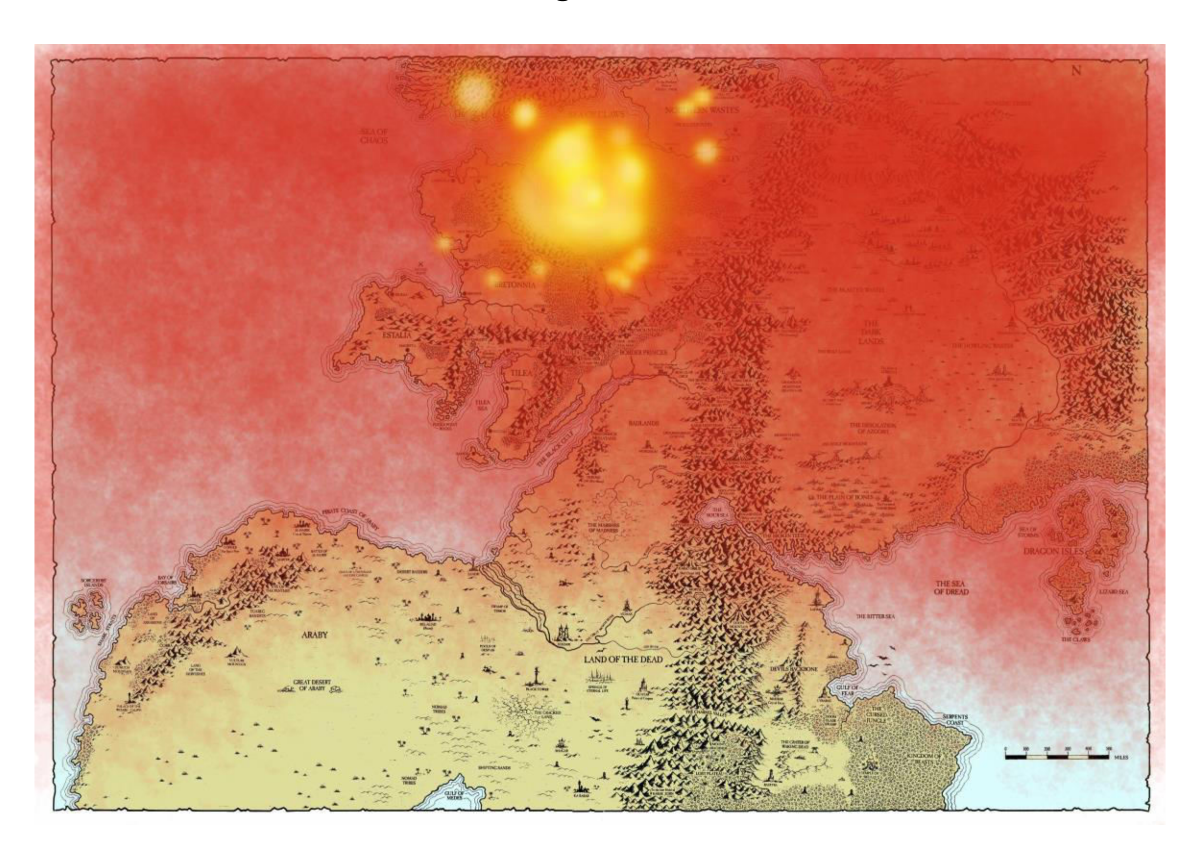
Auf Messers Schneide

Von Alexander Merow

Der klägliche Rest, der Hignir noch von seinem Verstand geblieben war, machte ihm schmerzhaft klar, das das Ende unmittelbar bevorstand. Die Kreaturen des Chaos hatten die letzten Soldaten der Kreuzzugsarmee vollständig umzingelt und fielen von allen Seiten über sie her. Immer mehr Dämonen, Tiermenschen, Mutanten und Chaoskrieger strömten vor dem riesigen Dimensionsportal zusammen, um sich auf die Angreifer zu stürzen.
Inzwischen hatten die Krieger der Finsternis die noch lebenden Menschen, Zwerge und Elfen zusammengedrängt, um sie abzuschlachten. Wie Schnee in der Frühlingssonne schmolz die Kreuzzugsarmee unter den tödlichen Hieben ihrer zahllosen Feinde dahin.
Hignir stieß ein irrsinniges Lachen aus, als ein rothäutiges Monstrum mit einem glühenden Schwert in den Klauen auf ihn zusprang. Der Dämon zischte, bleckte die spitzen Reisszähne und riss seine furchtbare Waffe in die Höhe, doch der Zwergenkönig sammelte seine verbliebenen Kraftreserven und taumelte ihm entgegen. Einen Herzschlag später trafen sich Hignirs Axt und die teuflische Klinge funkensprühend in der Luft. Zornig und verzweifelt brüllte der Herrscher von Karak Azul auf, als seine Arme taub wurden und der Schmerz bis in die Tiefen seines geschundenen Körpers vordrang.
Der Dämon, über dessen schlanken Körper sich eine von Pocken besprenkelte Haut spannte, setzte zu einem weiteren Schlag an, den Hignir nicht mehr abwehren konnte. Eine brennende Klinge riss dem graubärtigen Dawiherrscher das Fleisch auf und versengte es. Im Gegenzug schleuderte der Zwerg seine Axt mit letzter Kraft auf die Dämonenkreatur, die bereits das Schwert erhoben hatte, um ihm den Todesstoß zu versetzen. Schmatzend grub sich Hignirs Axt in das rote Fleisch des Wesen, das einen Schrei ausstieß, in dem sich Schmerz und purer Zorn vereinten.
Gelbe Augen, in denen die Bosheit funkelte, starrten Hignir an; der Dämon griff nach dem Axtstiel, um die Waffe aus seiner Schulter heraus zu ziehen, doch Hignir sprang ihn wie ein wildes Tier an und riss ihn mit sich zu Boden. Das Maul am unteren Ende der Teufelfratze schnappte nach dem Arm des alten Zwerges, doch Hignirs große Hände hatten sich bereits wie ein Schraubstock um den Hals der Chaoskreatur geschlossen. Laut aufbrüllend drückte der Dawi zu, um das Leben aus dem blasphemischen Ding heraus zu pressen. Doch das unheilige Wesen benötigte keine Luft, um zu existieren. Es zischelte grausig klingende Worte, die Hignir nicht verstand, während es nach seinem glühenden Schwert tastete, das neben ihm in den Schlamm gefallen war.
Hignir donnerte den Hinterkopf des rothäutigen Monstrums in den Dreck. Es gelang ihm, einen rostigen Helm, den ein gefallener Mensch verloren hatte, vom Boden aufzuheben und ihn gegen die Stirn des Dämons zu schmettern. Dieser grunzte benommen und verdrehte die Augen.
Noch einmal ließ Hignir den Helm mit solcher Wucht in die Teufelsfratze der Kreatur krachen, dass ihre Knochen – oder was immer sich unter der pockennarbigen Haut befand – zerbrachen. Mörderischer Wahnsinn flackerte

im Blick des todgeweihten Zwerges auf, um den herum ein unübersichtliches Gemetzel tobte, in dem jede Schlachtordnung zerfallen war.
Seine mit fremdem Blut und Schmutz besudelten Hände schwangen den Helm wieder und wieder bis das Dämonenwesen nur noch als zerschmetterter Haufen aus Fleisch und Knochen unter ihm lag. Fluchend, zähnefletschend und vollkommen dem Irrsinn verfallen, tastete Hignir nach seiner Axt, die halb unter den Körper des Dämons gerutscht war. Der bärtige Zwerg, dessen mit Kerben und Schrammen verunstaltete Rüstung ihm schief auf dem blutenden Körper hing, torkelte an schreienden Menschen und Chaoswesen vorbei. Tiefe Wunden ließen seine Lebenskraft schwinden. Er stolperte über einen erschlagenen Asur und stieß dann mit der Schulter gegen einen Landsknecht mit bleichem, wutverzerrten Gesicht.
Wie von einer fremden Hand geführt bahnte sich der Dawi seinen Weg durch das blutige Getümmel, bis er auf den zerfleischten Leib eines schwarzhäutigen Monstrums von der Größe eines Norscamammuts traf. Ungezählte Stichwunden übersäten den massigen Körper der Bestie, die ihn einer stinkenden Lache aus grünlichem Schleim zwischen toten Menschen und Chaoskriegern lag.
Hignir griff nach ihrem schwarzen Fell und zog sich an struppigen Borsten hoch, um auf den Körper des gefallenen Ungeheuers zu klettern. Von dieser leicht erhöhten Position konnte er einen flüchtigen Blick über das Gewirr aus kreischenden, kämpfenden und sterbenden Kriegern werfen.
In etwa fünfzig Metern Entfernung schwebte Ithaniel in einer Blase aus orangeroter Energie über dem Schlachtfeld, die Arme ausgebreitet und mit donnernder Stimme seine magischen Formeln in das Immaterium schreiend.
„Er lebt also noch...“, war der letzte klare Gedanke, den Hignir noch fassen konnte. Hoffnung keimte für die Zeit eines Wimpernschlages in ihm auf. Würde es der Elfenzauberer doch schaffen, das magische Ritual zu vollenden, um das Höllenportal zu schließen?
Im nächsten Augenblick spürte der Zwergenkönig einen Schmerz, der ihm verkündete, dass sein Lebensfaden gerissen war. Ein Dämon war mit unmenschlicher Geschwindigkeit hinter ihm auf den Leib des erschlagenen Monstrums gesprungen und hatte ihm seine Klinge in den Rücken gebohrt. Hignir sah auf eine blutverschmierte Schneide herab, die aus seinem Brustbein ragte; in seinem Nacken knurrte der Dämon triumphierend, als die Beine des Dawi nachgaben.
Ithaniels machtvolle Stimme brandete über das Schlachtfeld, sie erreichte noch das Ohr des tödlich getroffenen Königs von Karak Azul gleich einem Abschiedsgruß, als dieser zusammenbrach und seine Seele aushauchte.

Chaosverseuchung nach den „End Times“



Marschroute der Kreuzzugsarmee (rot), Elfenflotte (blau)

